Le **futur** des jeux **vidéo**

Numéro 1 - Mai 98

NEXT GAMES

PC ■ Nintendo 64 ■ Saturn
PlayStation ■ Online ■ Arcade

EXCLUSIF !

WINGS OF DESTINY
PANZER ELITE
ODT

AVANT-PREMIÈRE :

WAR OF THE WORLDS
HOSTILE WATERS
EXPENDABLE

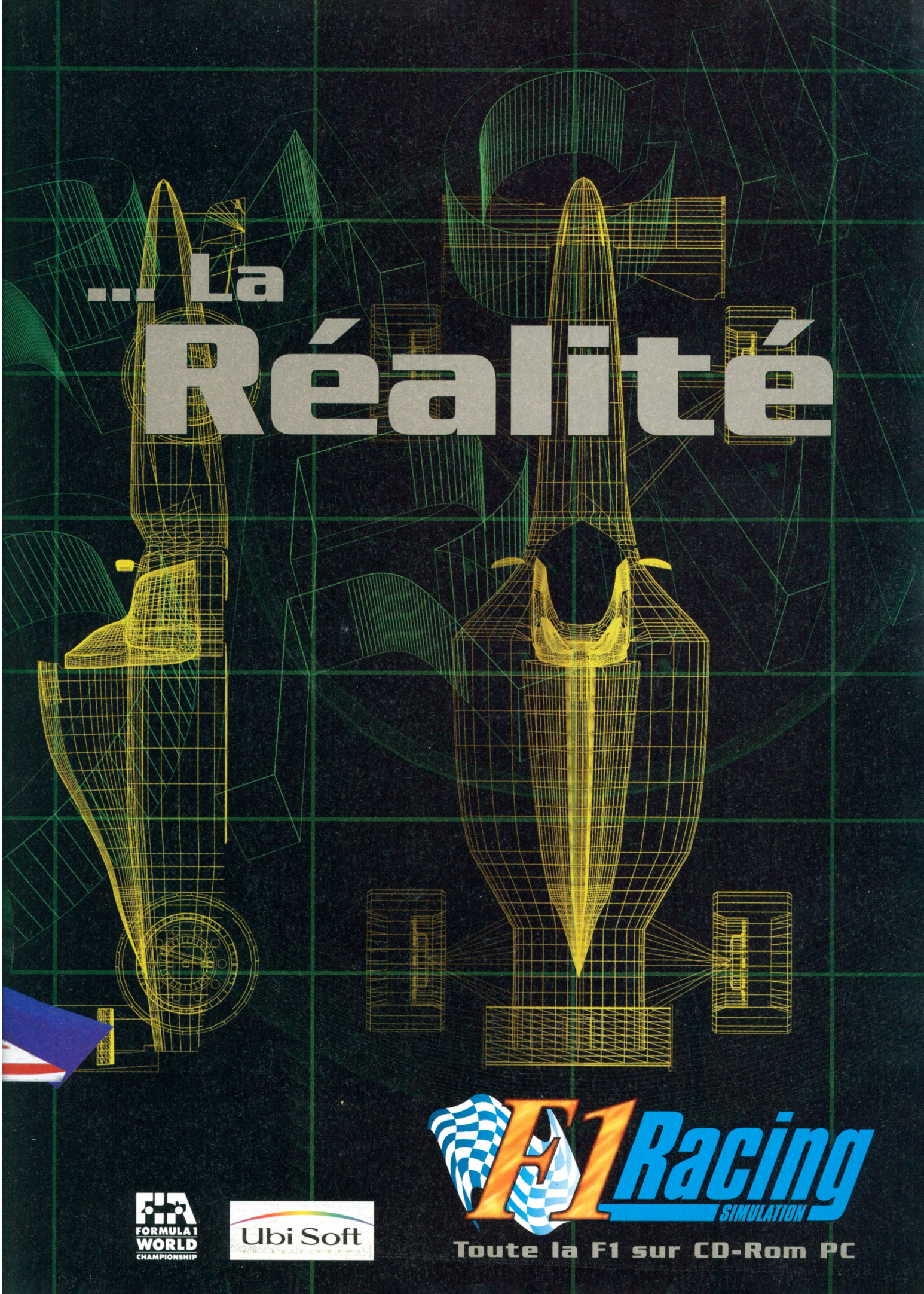
GLOBAL DOMINATION

PSYGNOSIS MONTE AU FRONT !

LE JEU !

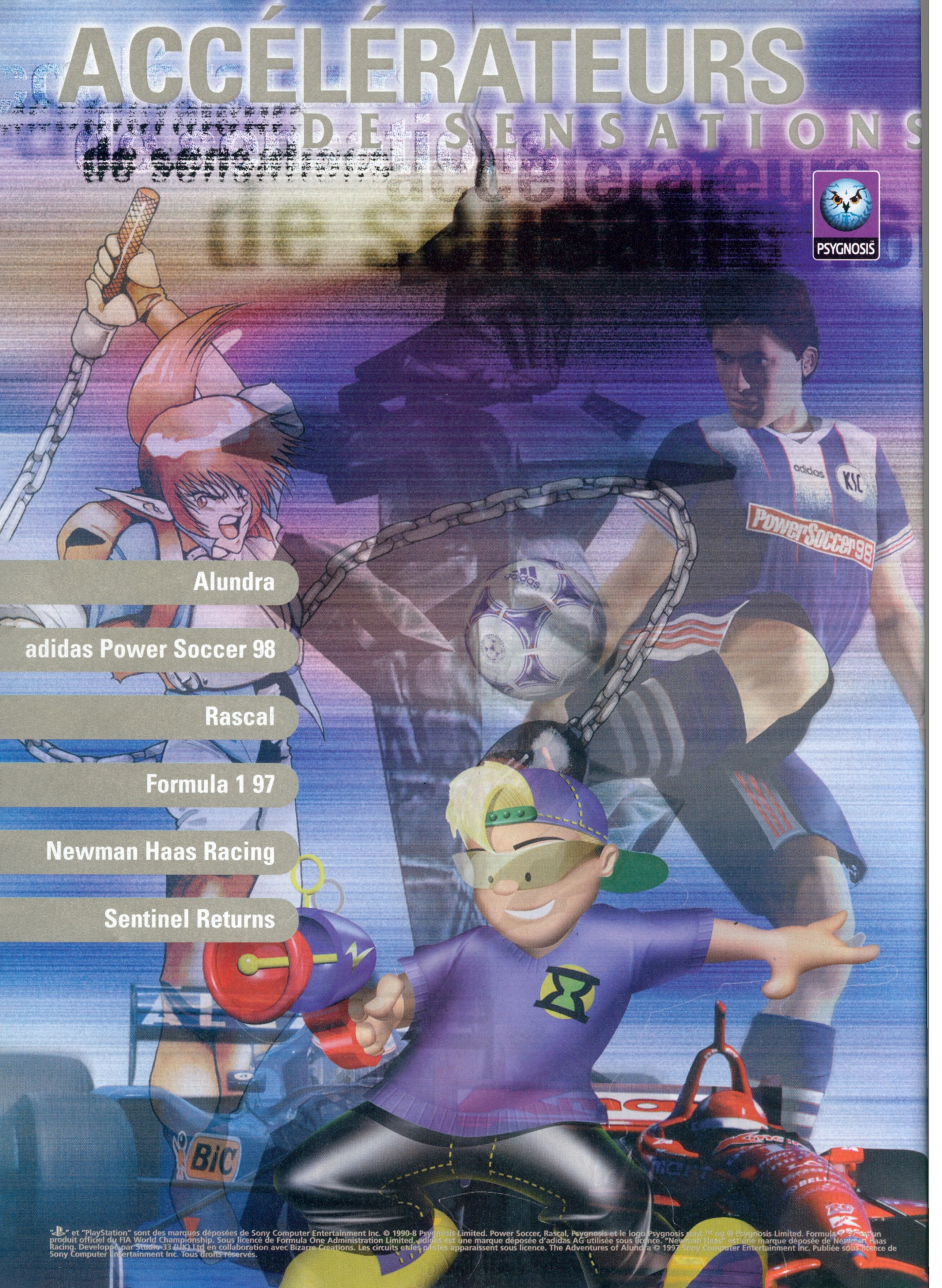
Venez Rivaliser avec...

...La Réalité



Toute la F1 sur CD-Rom PC

ACCÉLÉRATEURS DE SENSATIONS



Alundra

adidas Power Soccer 98

Rascal

Formula 1 97

Newman Haas Racing

Sentinel Returns

"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-8 Psygnosis Limited. Power Soccer, Rascal, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® Psygnosis Limited. Formula 97 est un produit officiel du FIA World Championship. Sous licence de Formula One Administration Limited. adidas est une marque déposée d'adidas AG utilisée sous licence. "Newman Haas" est une marque déposée de Newman Haas Racing. Developpé par Studio 33 (UK) Ltd en collaboration avec Bizarre Creations. Les circuits et les pilotes apparaissent sous licence. The Adventures of Alundra © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Publiée sous licence de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Sommes-nous à l'aube d'une nouvelle ère technologique ? Loin s'en faut… Pourtant, PC comme consoles disposent, désormais, de plus de moyens pour évoluer, pour devenir plus puissants. Les nouvelles cartes 3D, les bus AGP renforcent le PC et confèrent au standard un plus large éventail technologique, alors que les consoles se voient attribuées de nouvelles puces pour la PlayStation – les jeux deviennent encore plus fins –, de puissants lecteurs pour la Nintendo 64 – des jeux plus interactifs –, et de jolis déguisements pour la Saturn.

Next Games, édition française du magazine de référence **Edge**, dont vous tenez le premier numéro entre vos mains, est l'unique magazine multi plates-formes du marché. C'est aussi le plus beau et surtout le plus complet. Mais, c'est avant tout la réponse à toutes vos questions : tous les mois, vous y découvrirez toute l'actualité bouillonnante sur les salons, tous les jeux avant-gardistes et novateurs – *C&C 2*, *SimCity 3000*, *Tonic Trouble* – qui utilisent les technologies les plus poussées, sans omettre des reportages concis sur les développeurs – Rage Software, Sega AM Annex –, ce qui les anime et les motive.

Vous trouverez également des dossiers exclusifs sur des hits à venir – *Global Domination*, *Hostile Waters* –, comment ils sont créés et ce qui fera leur éventuel succès. Le Online vous informe des dernières nouveautés, des meilleurs sites ainsi que de toutes les annonces constructeurs et développeurs. En parcourant la rubrique Tests, pour laquelle nous prenons le parti de vous présenter des critiques faites uniquement à partir de versions commerciales, vous n'attendrez plus pour acquérir le jeu de vos rêves. N'oubliez pas l'Arcade pour évaluer les titres forts qui influeront sur le marché futur. Terminons en compagnie de la Galerie, somptueuse vitrine artistique, reflet des jeux de demain.

En somme, toutes les informations nécessaires pour satisfaire les plus avertis d'entre vous, avec un regard différent.

Sylvain ALLAIN
sallain@edge.edicorp.net

NEXT GAMES

Edicorp Publications
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00
Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39
Edicorp est une SA à directoire et conseil de surveillance au capital de 300 000 F, pour une durée de 99 ans à compter du 19/08/92

Principal associé

Pearson Overseas Holdings Limited

Direction générale

Président du directoire : **Didier MACIA**
Directeur général : **Dave HABERT**
Directeur général : **Jean-Michel DURAND**
Assistante de direction : **Anouché RANCÉ**

Direction artistique

Directeur artistique : **Pascal SALBREUX**

Rédaction

Rédacteur en chef : **Sylvain ALLAIN** **(sallain@edge.edicorp.net)**
Chef de rubrique : **Cyrille TESSIER** **(ctessier@edge.edicorp.net)**
Chef de rubrique : **Jean-Pierre ABIDAL** **(jpabidal@edge.edicorp.net)**
Rédacteur : **Cyril DUPONT** **(cdupont@edge.edicorp.net)**
Rédacteur graphiste : **Hrvoje GOLUZA** **(hgoluza@edge.edicorp.net)**
Secrétaire de rédaction : **Françoise GUILAVOGUI** **(guilavo@edge.edicorp.net)**

Ont collaboré à ce numéro

Nathalie BALLAND, Cyril BERREBI, Mario DAO, Christophe KHAUTISEN

Production

Directeur de la fabrication : **Jean-Michel DURAND**
Responsable de la fabrication : **Jacqueline GALANTE**
Assistante de fabrication : **Emmanuelle ROCHAS**
Responsable prépresse : **Franck LECACHEUR**
Flashage et photogravure : **Karim Alexandre BELMEHDI**, **François PINTO**
Impression : **Québécor**

Vente et marketing

Directeur marketing et commercial : **Didier MACIA**
Directrice commerciale publicité : **Sari ZAÏMI**
Assistante de direction commerciale : **Audrey LEGROS**
Directeur de la publicité : **Xavier LÉVY**
Chef de publicité : **Vincent SAULNIER**
Assistante de publicité : **Régine N'GUYEN**
Assistante commerciale : **Jennifer NEY**

Diffusion et promotion

Directeur : **Vincent ALEXANDRE**

Administration et finances

Directeur informatique : **Saba YOUNES**
Directrice administrative et financière : **Pascale BRELIER**
Chef comptable : **Barbara BROGLIO**
Comptabilité clients : **Claudine VARIN**
Aide-comptable : **Delphine MAURICE**
Aide-comptable : **Rija RALAISON**

Abonnements

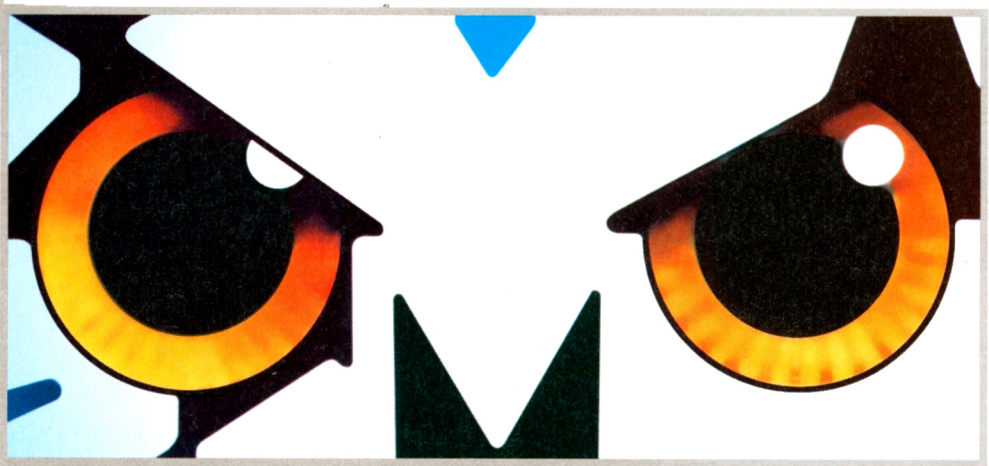
55, route de Longjumeau - 91387 Chilly-Mazarin cedex
Tél : 01 64 54 76 91
Fax : 01 64 54 76 65
Étranger : nous consulter

Distribution

MLP (uniquement pour les diffuseurs et dépositaires de presse)
Réassorts : Plate-forme de Saint-Barthélémy d'Anjou
Tél : 02 41 27 53 12
Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier
Tél : 04 74 82 63 04

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans **Next Games** est interdite sans accord écrit de la société Edicorp Publications.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à **Next Games**, publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les logos, marques et produits cités ou reproduits dans **Next Games**, sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

Directeur de la publication : **Didier MACIA**
Tirage : **80 000 exemplaires**
Commission paritaire : **En cours**
ISSN : **En cours**
Dépôt légal : **2e trimestre 1998**



PSYGNOSIS 60
Après une intense période de recherches et développement consacrée à la PlayStation, Psygnosis recentre une importante partie de ses activités et signe son retour sur PC.

54
Rencontre avec Phil Harrison de SCEA (Sony Computer Entertainment America)

SEGA RALLY 2 68
Tetsuya Mizuguchi et Kenji Sasaki s'expliquent

RAGE SOFTWARE 74

Découvrez en avant-première les futurs développements de l'éditeur britannique : Rage Software. Regardez, ça va faire du bruit !

RESIDENT EVIL 2 80

TESTS 87

L'ultime et le plus aiguisé des regards sur les jeux vidéo.

Exceptionnellement, retrouvez la rubrique Galerie dans notre Collector de 52 pages au dos du magazine.

À VENIR 25

Des histoires sans paroles ou presque… Quelques images sur les succès des futurs jeux vidéo.

08 Point de Vue

10 Dans le vif
Tout sur l'AOU Showcase de Tokyo, le Salon le plus prisé des professionnels de l'arcade.

18 En Orbite
L'actualité à la périphérie de l'industrie et du jeu vidéo.

20 NewMedias
Le point de rencontre entre le jeu et les autres médias.

24 OnLine
L'œil de **Next Games** sur la scène de l'Internet et des jeux en ligne.

25 À venir Alphas
C&C 2, Castlevania 64, War of the Worlds, Myth, Age of Empire 2, Holy Century Magic Metal Slug, Motocross Madness.

40 À venir Betas
Medievil, Commandos, SimCity 3000, Breath of Fire 3, Outcast, Tonic Trouble.

84 Arcade
Oyé, oyé braves gens ! Si la baston vous dit, alors l'arcade vous séduira.

87 Tests
Starcraft, Resident Evil 2, Kula World, Mystical Ninja… Tekken 3, Gran Turismo, Battlezone, Saga Frontier, Fallout, Die by the Sword, Forsaken, Redline

106 Incontournables
Chaque mois, la sélection de la rédaction.

108 Développement
La programmation et ses pièges passés au crible.

POINT DE VUE

EXPRIMEZ-VOUS DANS NEXT GAMES – ÉCRIVEZ À : COURRIER, NEXT GAMES, 101-109 RUE JEAN JAURÈS - 92300 LEVALLOIS-PERRET (email : sallain@edge.edicorp.net)

Étant un fidèle lecteur de **Edge**, j'ai entendu dire que vous alliez adapter ce magazine en France. Ce qui est d'ailleurs une très bonne chose, puisqu'il n'y a pas de magazine de cette qualité dans la presse des jeux vidéo française. De ce fait, j'ai quelques questions à vous poser sur son contenu et sa forme :

1 - **Edge** est à la pointe de l'information ludique et technique. Est-ce que vous nous fournirez des reportages aussi intéressants que ceux du magazine anglais ?

2 - Les tests ne sont pas le point fort du magazine. Quelle sera votre politique par rapport à cette partie ? Des notes plus détaillées sur le graphisme, l'animation, le son, etc. ?

3 - Est-ce que la couverture sera aussi sobre et agréable au toucher que celle du magazine anglais, sans avoir tous les titres et sous-titres des autres journaux du genre ?

4 - La partie Galerie est particulièrement agréable à regarder, conserverez-vous cette rubrique ?

Robert Dallier, Paris

1 - Pour tout ce qui concerne les nouveautés et les reportages, nous ferons le maximum pour vous apporter de véritables informations exclusives.

2 - C'est vrai que les tests ne sont pas le point fort de **Edge**. Dans **Next Games**, nous ne réserverons que très peu de pages à cette rubrique, pour vous fournir davantage d'informations sur les produits à venir. Le système de notation est le même que celui de notre homologue anglais, c'est-à-dire qu'une seule note globale est attribuée au jeu.

3 - La couverture et le contenu du magazine gardent le même esprit que **Edge**, mais s'adapteront au marché français.

4 - La Galerie restera dans **Next Games** en tant que rubrique. Pour le premier numéro, nous avons voulu faire plaisir aux lecteurs en incluant un supplément Galerie de 52 pages.

Je vous écris parce que je suis content qu'un magazine aussi pointu, dans le domaine de l'information sur les nouvelles technologies et les jeux vidéo, soit adapté en France. Je n'aurai qu'une question à vous poser : étant un joueur acharné, je me demandais si vous alliez réserver quelques pages au style du magazine japonais « Gamest » ?

Kojiro Kayama, Paris

Cher Kojiro,
Nous savons que « Gamest » est réellement fait pour les joueurs les plus acharnés. Hélas, il est peu probable que tu trouves des rubriques identiques dans **Next Games**. Sachant que ce n'est pas l'esprit du magazine, nous essayerons, peut-être, d'apporter quelques techniques sur un jeu qui a passionné la rédaction.

Je trouve assez consternant le manque d'originalité des jeux actuels. Je parle bien sûr de la PlayStation et de la Saturn. Depuis leur apparition, ces consoles nous ont proposé des centaines de jeux ne valant guère mieux que leur version 16 bits. Seul, un très petit nombre de titres proposés risquent de devenir des classiques. La PlayStation est certainement la plus représentative de cette tendance. Alors que Sony se targue d'une centaine de jeux disponibles en Europe, force est de constater qu'il s'agit principalement de beat'em up et de courses de voitures.

Certes, un titre comme *Gran Turismo* jouit d'une réalisation exceptionnelle, mais il faut avouer que nombre de ses prédécesseurs, *Porsche Challenge* par exemple, avaient un intérêt plus que limité, voire inexistant. Il en est de même pour les jeux de combats, *Soul Blade* en tête. Seule, à mon sens, la Nintendo 64 a véritablement marqué l'évolution des jeux vidéo. *Mario 64*, est, incontestablement, une des nouvelles références en matière de jeux de plates-formes. Si la PlayStation est leader, actuellement, c'est uniquement dû au retard de lancement de la Nintendo 64 et au fait que *Mario* ne soit pas fournit avec la console.

Jacques Bire, Boulogne-Billancourt

Le grand nombre de jeux de piètre qualité a certainement été la cause de la mort des consoles 16 bits. Les consoles 32 bits, si elles ne renouvellent pas potentiellement la gamme de jeux, procurent, tout de même, des sensations encore jamais ressenties. Essayez *Bushido Blade 2* (PlayStation) ou *Virtual Fighter 2* (Saturn). De plus, s'il est exact que *Mario 64* a apporté un air frais au marché du jeu vidéo, il ne faut, néanmoins, pas oublier que de nombreux fans du plombier en salopette rouge ne se sont pas retrouvés dans cette aventure en 3D. Nintendo ne serait donc pas forcément le sauveur que vous prétendez. Il suffit de voir les productions Nintendo, qui, exceptées *GoldEneye* – par ailleurs développé par Rage Software –, ne font que remettre au goût du jour les hits de la Nintendo 64 – *Mario Kart*, *Pilotwings* –, sans apporter de réelles innovations ou une réalisation extraordinaire.

Edge est l'un des plus beaux magazines sur le jeu vidéo. Il a des pages avec des couleurs métalliques, or et argent, voire fluo, et cela m'a toujours impressionné. Quand je le lis dans le métro, tout le monde regarde par-dessus mon épaule avec convoitise. J'ai d'ailleurs failli me le faire voler. C'est un bien bel objet. Je suis donc un peu inquiet sur la qualité de la version française. Par contre, je n'apprécie guère la mégalomanie de ce journal, qui met son nom partout, y compris sur leurs hideux posters. À ma connaissance, c'est le seul magazine qui fait des posters uniquement avec son nom, ce qui me semble relevé de la psychiatrie, non ?

Jean Lolive, Aulnay

Next Games souhaite que le magazine que vous avez actuellement entre les mains ne vous déçoit pas… Nous espérons également que vous ne jugerez pas notre magazine uniquement sur sa forme. Les pages auxquelles vous faites allusion sont en cinquième couleur. Il s'agit d'une couleur supplémentaire qui nécessite un autre film. Traditionnellement, les pages sont imprimées avec quatre films, respectivement le cyan, le magenta, le jaune et le noir (CMJN). La combinaison de ces différents films permet de reproduire toutes les couleurs. Pour des effets métalliques ou fluo, il faut un autre film, le cinquième. Il est d'ailleurs possible d'imprimer autant de films que l'on souhaite. L'originalité de **Edge**, et donc de **Next Games**, est d'utiliser cette technique non seulement pour la couverture, mais aussi pour certaines de ses pages. Concernant les posters de **Edge**, il s'agit surtout d'une démarche originale. Lorsqu'un magazine de jeux offre un poster, il s'agit toujours d'un jeu, forcément. Comme **Edge** n'aime pas faire les choses comme les autres, il a donc publié les posters dont vous parlez. Que l'on aime ou non cette démarche, il faut tout de même reconnaître le travail artistique réalisé sur ces derniers. Mais rassurez-vous, il s'agissait d'une série de six posters qui vient de se terminer. Il n'y aura pas d'équivalent sur **Next Games**. Nous essayerons sûrement autre chose…

J'ai été agréablement surpris d'apprendre que **Next Games** allait sortir en France. Ayant un PC et une PlayStation, je suis heureux de trouver un magazine multistandard. De plus, je possède également des machines plus anciennes. Je vous écris afin que vous m'éclairiez sur les deux questions suivantes :

1 - Parlerez-vous de vieilles machines comme l'Amiga ?

2 - Est-ce que **Next Games** offrira un plus produit chaque mois ?

Robert Garcia, Sarcelles

1 - La principale motivation de **Next Games** est de vous informer des toutes dernières nouveautés dans le domaine du jeu vidéo sur un maximum de supports (PC, PlayStation, Nintendo…). Des machines anciennes, comme l'Archimède ou l'Amiga, n'ont malheureusement pas leur place dans nos colonnes. L'actualité du multimédia, et du jeu vidéo en particulier, est si riche que nous ne pouvons tester des sharewares ou des démos – principales réalisations disponibles sur des machines abandonnées des développeurs grand public. Cependant, conscient de la place de ces machines dans l'histoire des loisirs interactifs, nous reviendrons, de temps à autre, sur les titres incontournables de ces superbes ordinateurs.

2 - Soyons francs, **Next Games** ne devrait pas avoir de plus produit. Néanmoins, nous nous réservons le droit de vous proposer quelques surprises au cours des mois à venir.

Pourriez-vous imprimer ma lettre dans votre magazine ? Votre premier numéro est tellement attendu que cela me ferait énormément plaisir…

Daniel Bia, Paris

Vos désirs sont des ordres pour **Next Games**…

MYTH™

LES SEIGNEURS DAMNÉS

90% PC Jeux

18/20 PC Fun

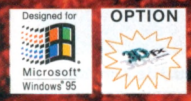
17/20 CD-ROM Mag

★★★★✪ Cyberstratèges

★★★★✪ StratéJ

★★★★✪✪ Génération4 HIT

LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !



Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
* 2,23 la minute.

Distribué par Eidos Interactive France - 6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - © 1997 Bungie Software products. © 1997 Eidos Interactive. All rights reserved. http//wwwbungie.com

Dans le vif

L'espionnage industriel a toujours été très répandu dans le monde de l'arcade. Ce n'est pas le second volet de *Sega Rally* (*Sega Rally 2*), mais une autre suite, *Virtual-On Ontario* (à droite), qui a attiré le plus grand nombre de visiteurs.

Le *Battle Tryst* de Konami exploite un nouvel écran large à plasma.

SALON AOU'98

Le Salon AOU'98 s'est déroulé fin février, dans le Makuhari Messe de Tokyo, à quelques encablures de l'aéroport de Narita. L'événement annuel a accueilli les fabricants japonais de jeux d'arcade les plus influents.

Comme au récent Salon ATEI de Londres, c'est Sega qui a tiré son épingle du jeu, en présentant des nouveautés alliant à la fois prouesses techniques et jouabilité éprouvée. Un regret, cependant, son stand, exposant essentiellement des suites, manquait singulièrement d'originalité. *Sega Rally 2*, qui renferme l'évolution 2 de la carte Model 3, a partagé la vedette avec *Virtual-On Ontario*. Le deuxième volet populaire du cyber beat'em up de AM3 offre des visuels impressionnants et une fluidité surprenante. Le concept et la structure des commandes n'ont pas changé, mais Sega a amélioré le système de verrouillage des cibles et de poursuites. Résultat : des combats rapprochés et davantage d'interactivité avec les arrière-plans.

Les autres jeux Sega, *Get Bass* (présenté dans une nouvelle petite borne), *Harley-Davidson & LA Riders*, *Fighting Vipers 2* et *Ski Champ* étaient également exposés. Ces deux derniers ont d'ailleurs reçu, de la part des nombreux visiteurs, une attention tout à fait méritée. *Radiant Silver Gun*, le shoot'them up vertical deux joueurs de Treasure, occupait lui aussi le stand Sega. Alimenté par une carte ST-V, il présente un système de power-ups dérivé de celui des RPG.

Namco, qui n'a pas réussi à développer sa carte System 33 à temps, n'a présenté aucune innovation technologique au salon. Toutefois, les versions terminées de *Ergheiz* (de Squaresoft) et de *Time Crisis 2* (voir vue d'arcade) ont attiré une foule d'admirateurs. La société poursuit la commercialisation de pistolets dédiés aux jeux innovants, avec *Panic Park*, qui n'a rien à envier à ses prédécesseurs. *Techno Drive*, l'autre nouveauté de Namco, propose plusieurs types de conduite, afin de tester les réflexes et les aptitudes des joueurs. *Downhill Racers* complète la série.

Le stand de Konami ne présentait pas de suites ou de titres revisités, mais ne faisait pas pour autant montre d'originalité. Aux côtés de *Racing Jam* et de *Fighting Wushu 2* (une version déboguée du titre de combat de la société), *Skier's High*, pourtant loin de concurrencer les visuels spectaculaires de *Ski Champ*,

***Fighting Vipers 2* et *Virtual-On Ontario*, de Sega ; *Radiant Silver Gun*, alimenté par la carte ST-V, de Treasure ; et *Teraburst*, l'hélicoptère tireur, de Konami.**

Certains visiteurs ont saisi les commandes de *Skier's High* (photo principale), mais d'autres sont restés plus traditionnels.

Les périphériques sont désormais monnaie courante. En témoigne *Teraburst* (en haut). Mais les beat'them up sont encore très populaires.

a révélé des fonctions intéressantes permettant, par exemple, de sauter. Enfin, Konami espère que l'utilisation d'une PCB à bas prix (12 500 F) permettra à *Bass Anglers* de l'emporter sur son rival, *Get Bass* (Sega), proposé à un prix plus élevé.

L'unique nouveauté signée Konami est *Battle Tryst*, un jeu de combat alimenté par M2, qui rappelle pour l'instant *Tekken 2* de Namco. La ressemblance n'est pas que visuelle : certains éléments du gameplay ont été empruntés au combattant suprême. Seule, l'utilisation d'un boîtier, exploitant un écran d'affichage à plasma 16/9e – parfait pour ce genre de beat'them up linéaire –, constitue une innovation.

Contre toute attente, Capcom s'est montré encore moins original que son homologue Konami. Deux nouveaux titres, *Marvel Vs Capcom* et *Plasma Sword* ont été présentés. Le premier oppose les superhéros favoris de la firme à une brochette de personnages propres à Capcom, tels que Strider et Megaman, alors que le second propose, désormais, 22 combattants et une fluidité exceptionnelle de 60 images/seconde. Aussi étonnant que cela puisse paraître, le jeu le plus extraordinaire du stand Capcom fut *Street Fighter EX 2*, développé par Arika. Le système de caméras s'avère plus dynamique, les graphiques sont somptueux, l'animation plus fluide et certains personnages proposent une pléiade de coups spéciaux très originaux – ils peuvent, par exemple, briser l'objectif de la caméra avec la tête d'un adversaire (bigre !).

L'attraction principale du stand Taito n'était ni *Puzzle Bobble 4*, ni une version quasi achevée de *Psychic Force 2012*, mais bien l'incroyable *Densha de Go 2*. Le personnel de la société, vêtu d'un uniforme de cheminot, en a fait une démonstration devant un public passionné.

SNK persiste et signe avec sa série *Neo Geo 64*, pendant que *Samurai Spirits 64* et *Road's Edge* n'ont pas réussi à capter l'intérêt de la foule. Les visuels de qualité, l'animation pleine d'humour et les différents véhicules de *Metal Slug 2* ont eu plus de succès.

Hormis le *Psychic Force 2012* de Taito, exploitant la 3Dfx Voodoo, la technologie PC n'a pas passionné les développeurs. Inversement, la stratégie d'accord de licence de la carte Model 2, de Sega, a conduit des sociétés d'arcade plus petites comme Tecmo, Data East et Jaleco à développer des titres bénéficiant des dernières prouesses technologiques. Psikyo, un spécialiste japonais de shoot'them up 2D, fait partie de ces outsiders. Dans *Zero Gunner*, les joueurs choisissent un des trois hélicoptères et combattent lors de quatre courses se déroulant en plusieurs étapes. Le jeu et la jouabilité sont exceptionnels.

Côté matériel, la carte Model 3, de Sega, prend nettement ses distances par rapport à ses rivaux. System 33, de Namco, a brillé par son absence, et la carte Cobra, de Konami, ne s'est pas montrée à la hauteur des espérances. Mais, ce qui est encore plus inquiétant, c'est le manque d'ingéniosité affiché par la majorité de la communauté arcade. Dans un secteur où les consoles ont vite fait de se remettre à niveau, il faudra plus que de simples interfaces hydrauliques pour stimuler l'intérêt des hard-cores gamers, fans des jeux d'arcade.

***Battle Tryst* - Tekken-like - de Konami ; *Psychic Force 2012* de Taito ; impressionnants visuels de *Sega Rally 2* ; et *Densha de Go 2*, inexplicablement populaire, de Taito.**

Tous droits reservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives. **Medialect/Replican**

Rage
Software plc

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

GT INTERACTIVE

Puisqu'on vous dit que c'est un simple sport d'équipe...

VM LABS S'ENTOURE DE DÉVELOPPEURS INTERNATIONAUX

Après deux mois de silence, VM Labs a enfin donné des précisions sur l'évolution du développement de Project X, sa nouvelle plate-forme de jeu. « À l'heure actuelle, notre objectif principal est de soutenir les développeurs et les éditeurs. **Bill Rehbock** (vice-président du développement tiers) vient juste de rentrer d'une tournée mondiale et nous sommes ravis du soutien qui lui a été accordé », a confié **Richard Miller** à **Next Games**.

Miller affirme que VM Labs construit 25 systèmes de développement Project X (nom de code OZ) par mois. La société espère sortir 50 unités par mois, dès le mois d'avril. Des développeurs sont sur les rangs aussi bien au Japon qu'en Europe, bien qu'aucun projet concret de jeu n'ait encore filtré. Pour l'heure, les développeurs s'attardent sur la technologie peu commune de la machine.

« Le système de développement est très souple. En réalité, il permet de partager facilement les systèmes de développement entre les différents développeurs d'un même groupe. Il ne faut pas installer de carte spéciale sur le PC. Ainsi, tous les conflits IRQ et I/O sont évités », explique Bill Rehbock.

L'équipe de VM Labs est d'humeur confiante (Richard Miller est au centre, Bill Rehbock devant à droite et Jeff Minter au fond à droite). Jeff Minter projette de créer une démo mise à jour de *Tempest 2000* (ci-dessous à droite).

« Nous faisons le maximum pour que les besoins de première nécessité soient satisfaits le plus rapidement possible, aussi bien pour les simulateurs de course, de tir, de combat que les jeux de plate-forme. »

L'homme justifie, ainsi, ce qui pourrait être pris pour une attaque des outils de développement Sony : « L'idée est d'offrir aux équipes de développement autant de souplesse que possible, afin qu'elles puissent se concentrer davantage sur la différenciation de leurs produits par rapport aux autres déjà sur le marché. »

Même si la participation de Jeff Minter (le codeur excentrique de Llamasoft) et l'emploi de matériel graphique original témoignent de la volonté de VM Labs de proposer quelque chose de différent, la société est tout à fait consciente de la nécessité de répondre aux attentes du marché dans son intégralité. « Nous faisons tout notre possible pour que les besoins de première nécessité soient satisfaits aussi vite que possible, affirme le vice-président. Par besoins, j'entends, bien entendu, les simulateurs de course, de tir, de combat ainsi que les jeux de plate-forme et d'aventure. Nous travaillons aussi avec des éditeurs pour sortir une vaste gamme de jeux de sport, dès la première année. »

Après que Nintendo se soit battu bec et ongles pour proposer un simulateur de combat, un RPG et un simulateur de course de qualité sur la N64, un tel pragmatisme est réconfortant. VM Labs doit encore progresser pour faire oublier Atari. Si quelque chose a tué la Jaguar, c'est bien le manque de jeux satisfaisants sur le système, voire l'absence de soutien des développeurs japonais. Lorsqu'on lui demande combien de ses développeurs travaillent sur Project X, Miller minimise l'influence d'Atari et répond : « Pas tant que ça, pour être honnête… »

VM Labs s'est aussi battu contre les personnes insinuant que Project X prenait difficilement en charge les environnements polygonaux. « Nous fournissons un excellent support aux polygones. Je crois, simplement, que les joueurs en ont véritablement assez d'entendre constamment parler de jeux polygonés », soutient Miller.

Rehbock confirme ce sentiment : « J'ai entendu, à plusieurs reprises, des remarques du genre : " Nous avons un jeu parfait pour ce système, mais nous n'avons pas été capables de l'exploiter faute d'un matériel dépassé. " Nous fournissons un support solide, à hautes performances pour les polygones, mais voulions également nous assurer que les développeurs pouvaient encore aller plus loin. »

Miller souligne qu'aucune compatibilité PC n'est à l'étude : « Nous ne considérons pas le PC comme une plate-forme de loisirs dominante. Pour l'instant, nous l'éludons totalement. »

VM Labs réserve l'annonce de son nouveau système au Salon E3, qui se déroulera en mai prochain, à Atlanta. Ce mois restera aussi dans les annales des autres constructeurs : la présentation de Katana de Sega, qui devait avoir lieu au Salon du jeu de Tokyo, interviendra probablement lors du E3. Nintendo devrait, lui aussi, révéler ses projets pour la 64 DD à Atlanta. Sony reste muet mais devrait encore exploiter la PlayStation, au moins jusqu'à l'an 2000. Les nouvelles guerres de consoles prennent l'allure d'une campagne menée sur le long terme.

Dans le vif…

Codage couleur

Après des années de spéculation, Nintendo a finalement annoncé la sortie, cette année, du Gameboy à écran LCD 56 couleurs. La nouvelle unité sera compatible avec les titres Gameboy existants et les affichera dans des teintes rappelant la SNES SuperGameboy. La batterie devrait avoir une autonomie supérieure à dix heures.

Katana manque le Salon

La nouvelle console Sega ne fera pas son entrée au Salon du jeu de Tokyo, comme cela était prévu initialement. La société préfère garder l'événement pour le jour où le système sera totalement terminé. Selon VideoLogic, qui fabrique le chipset Power VR de Katana, il en serait au dernier stade de production et devrait être prêt en mai.

Tekken en tête

Namco s'est joint à Sony et à Polygon Pictures pour créer une version CGI de *Tekken*. La production emploiera plus de 200 artistes de l'animation, utilisant la technologie Wavefront Maya. Le projet devrait concurrencer ceux de Square et d'autres développeurs. Pour l'instant, seule une version japonaise est prévue.

SONY À L'ASSAUT DU GAMEBOY DE NINTENDO

Sony espère faire tomber le Gameboy de Nintendo de son piédestal.

La dernière création de Sony est un assistant de données personnel (PDA), miniature, destiné à la console PlayStation, fonctionnant comme une extension de la carte mémoire de la machine. Mis en vente au Japon, dès cet hiver, il apparaît comme une réponse directe à la franchise Pocket Monster de Nintendo.

Le PDA est une unité aux spécifications peu élevées. Un processeur RISC 32 bits constitue le cœur de cette petite machine. Une fois l'appareil inséré dans l'emplacement de la carte mémoire de la PlayStation, les nouvelles applications peuvent être téléchargées dans le PDA, ou, inversement, les données peuvent être téléchargées du PDA vers la console. Le logiciel sera fourni sur CD-Rom, puis transféré dans la mémoire flash (mémoire de réécriture qui garde les informations sans être alimentée) de 128 Ko du PDA. Le PDA est doté d'un haut-parleur intégré, d'une horloge et de six boutons de contrôle. Un point faible à noter, cependant : un écran LCD ne proposant qu'un affichage monochrome 32 x 32 points.

L'originalité du PDA réside dans son mode de transmission infrarouge bidirectionnel. Il permet d'échanger des données entre 2 PDA, sans l'entremise d'une console. Théoriquement, il peut également être utilisé pour communiquer avec d'autres appareils équipés d'infrarouges, tels que les imprimantes, les appareils photos et les PDA – de la gamme Psion, par exemple. Dans un premier temps, l'échange de données ne pourra se faire qu'entre consoles japonaises.

Sony est demeuré, pour l'instant, muet sur l'hypothèse d'une commercialisation en Europe. En outre, il n'a pas encore confirmé le prix de vente au Japon. Toutefois, le prix de l'appareil ne devrait pas dépasser 250 F. De même, on ignore si l'arrivée du PDA va lever le voile sur certaines facettes de la PlayStation 2, en particulier sur l'existence d'un lien direct infrarouge.

Comme on pouvait s'y attendre, Sony a attesté que l'utilisation du PDA serait davantage personnelle que professionnelle. Le constructeur japonais n'a annoncé aucun logiciel, mais a laissé sous-entendre la création d'agendas personnels, de calendriers et de jeux (les spécifications viennent juste d'être communiquées aux développeurs tiers qui fabriqueront des logiciels pour le système).

Bien que Sony ait probablement inventé le PDA pour exploiter le créneau révélé par le Gameboy de Nintendo et le Tamagotchi de Bandai, on ne sait pas encore où il s'intégrera. Les Pocket Monsters de Nintendo autorisent aux joueurs d'entraîner des aliens sur leur Gameboy, puis de les mesurer ensuite à ceux de l'ordinateur ou à ceux d'autres joueurs, grâce à un câble de liaison. Le phénomène a eu un tel succès que certains chuchotent qu'il a permis à Nintendo de se maintenir à flots au Japon.

L'écran du PDA Sony n'est pas en mesure de rivaliser avec celui de la Gameboy. En revanche, sa capacité à se brancher directement sur la PlayStation et son lien infrarouge direct constituent de sérieux atouts. Nintendo a déjà dévoilé le Pak 64 Gb qui permettra le transfert de données entre la N64 et une Gameboy. Ainsi, les nombreux fans japonais de Pocket Monsters pourront-ils voir leurs héros préférés se battre dans *Pocket Monster Stadium* sur la N64. Sony ne peut espérer enrayer le succès phénoménal de Nintendo, mais peut tenter de s'immiscer dans la bataille.

Nintendo vient juste d'annoncer une nouvelle version de la console Gameboy dotée d'un écran 56 couleurs (tirées d'une palette de 36 000) et d'une batterie autonome pendant dix heures. La distance parcourue par le constructeur, depuis la naissance de cette dernière, il y a 10 ans, est extraordinaire. Si Sony commence à se poser en rival potentiel, pourquoi le succès ne serait-il pas au rendez-vous ?

Spécifications

Unité centrale	
Processeur RISC 32 bits ARMT7T	
Mémoire	
SRAM 2 Ko, RAM Flash 128 Ko	
Graphisme	
Écran LCD monochrome 32 x 32 points	
Son	
Haut-parleur Piezoelectric (PCM 4 bits)	
Boutons	
5 Boutons d'entrée, 1 de réinitialisation	
Autres	
Mode de transmission bidirectionnel infrarouge, LED, fonction calendrier, numéro d'identification, batterie.	

Les magazines japonais, tels « Famitsu » (gauche), sont stupéfiés par le PDA de Sony.

Le retour du roi

Cette unique capture d'écran du second volet, de ce qui est sans doute le plus grand vidéogramme de tous les temps, nous a été communiquée en exclusivité.

Malgré le peu d'informations dont nous disposons, il semblerait que *Super Mario DD* complète le jeu original et propose une action à deux joueurs simultanée et interactive. À ce stade, le fonctionnement du système reste flou, mais la capture d'écran, ci-dessus, indique clairement une séparation verticale de l'écran entre les deux personnages, Mario et Luigi.

Comme son nom l'indique, le jeu ne sera édité que pour la 64 DD, et ce, afin d'inciter les joueurs impatients à acheter la console. Nintendo tient sans doute là le produit miracle pour réussir le lancement de sa nouvelle unité de disque.

Lara sauve Larry

Les ventes groupées de *Tomb Raider 2*, *Fighting Force* et *Championship Manager* ont contribué à l'augmentation du chiffre d'affaires de Eidos de 150 %. Les recettes du quatrième trimestre 1997 ont dépassé les 130 millions de $, soit près du triple de celles de l'année précédente, à la même époque. Vivement *Tomb Raider 3* !

Du nouveau chez Datel

Le fabricant d'accessoires Datel a annoncé un émulateur de Gameboy pour N64. La carte (vendue environ 400 F) se branche dans l'emplacement réservé aux cartouches. Ainsi, elle permet de visualiser, comme sur SNES via le SuperGameboy, tous les jeux européens sur un téléviseur, la palette de couleurs rendant les jeux monochromes plus esthétiques.

Gauntlet est de retour

Atari a confirmé le développement d'une version arcade multijoueur de *Gauntlet*. Ce dernier, en cours de développement, sera suivi par une version N64 en fin d'année. Peu d'informations ont été dévoilées, mais tout porte à croire que l'action se fera dans un environnement 3D, tout en gardant la perspective haut/bas qui nous est familière.

Ultime polémique

Cinq joueurs sur *Ultima Online* ont engagé un procès contre EA et Origin. Prétexte : ces derniers leur ont fourni une représentation faussée de *Ultima Online*. Selon eux, les difficultés posées par l'environnement du jeu s'opposent à une pleine jouissance des fonctions promises (jouabilité de 24 heures, partie en temps réel, etc.).

3 races évolutives à l'intelligence artificielle sur-développée.

51 missions non-linéaires en mode campagne.

20 cartes multijoueurs.

Jusqu'à 8 joueurs en réseau.

Éditeur de cartes et de missions.

Plus de 55 unités par race.

Graphismes 800 x 600 haute résolution.

RETROUVEZ

PC CD

Melbourne House

BEAM SOFTWARE PTY. LTD.

INFOGRAMES DISTRIBUTION

© 1998 Beam Software Ltd

KKND II

LE MEILLEUR DE LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL

Offre spéciale
de lancement
279 F*

SORTIE JUIN 98

* prix public généralement constaté

(en orbite)

REPORTAGES À LA PÉRIPHÉRIE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

Codemasters met le paquet

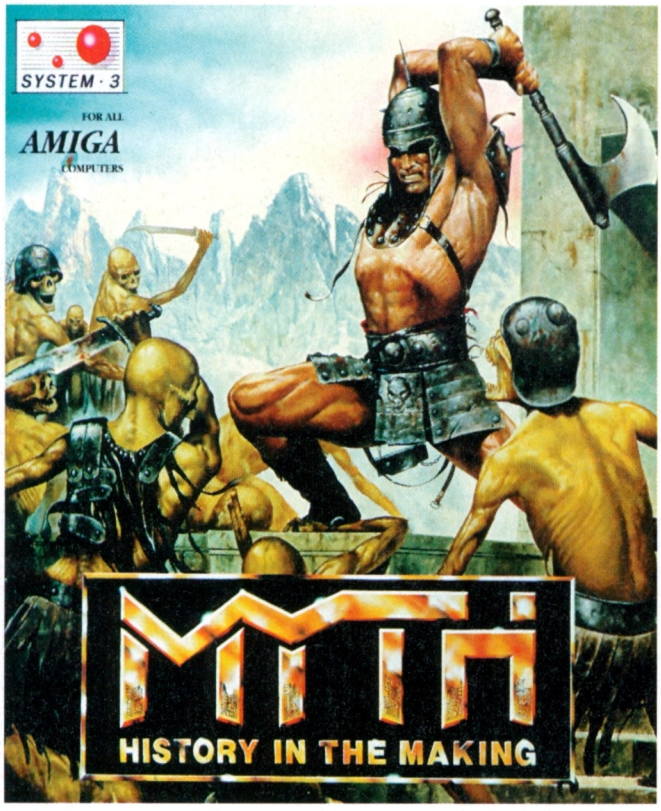
Si vous lisez la presse spécialisée, vous n'avez pas pu louper la campagne de presse de Codemasters pour le jeu *Colin McRae*. Elle est remarquable et par son ampleur et par le fait que c'est la première fois qu'un éditeur de jeux fait de la publi-information. Il s'agit d'une pratique assez ancienne, qui consiste à faire une publicité sous la forme d'un article, la mention publi-information (ou publi-rédactionnel) étant présente, en tout petit, pour avertir le lecteur qu'il ne s'agit pas d'un article. On trouve fréquemment ce type de publicité dans la presse grand public, souvent d'ailleurs pour des produits de beauté ou de para-pharmacie.

Dans le monde du jeu vidéo, Codemasters innove donc, surtout que ses pages se trouvent en début du magazine et non en fin, comme c'est souvent le cas pour ce type de pub. En attendant la sortie officielle de ce produit en juillet, l'éditeur continue sa campagne en mai, avec les quatrièmes de couverture (le dos du magazine) des magazines les plus lus du milieu. Il y aura aussi de la publicité dans les journaux autos et sportifs, comme « l'Équipe », par exemple. Au mois de juin, il devrait y avoir des doubles pages sur le jeu, peut-être en association avec la campagne télé qui débutera alors. Notons enfin que la France n'est pas l'unique pays visé. Mais ses tarifs publicitaires, moins élevés qu'en Angleterre ou en Allemagne, ont permis à Codemasters d'acheter plus d'espaces. Espérons que les ventes de *Colin McRae* amortiront un tel lancement !

La nouvelle PlayStation

Sortie il y a quelques mois au Japon, la PlayStation série 7000 arrive dans nos magasins en mai. Elle devrait remplacer, à terme, la série 1000. D'aspect identique – les sorties vidéo sont toujours absentes –, les deux séries se différencient par un meilleur rendu graphique de la 7000. En effet, le nouveau système de la console améliore sensiblement l'aspect graphique de plusieurs jeux.

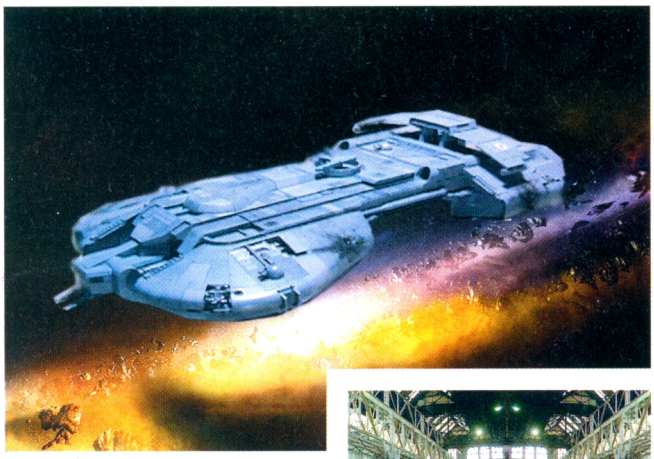
Attention, ne vous attendez pas à obtenir le résultat d'une carte accélératrice 3D de type 3DFX ou Power VR, mais un lissage offrant des dégradés plus fins que l'ancienne version. Disposant en Rom du kaléidoscope Baby Universe, qui devait, à l'origine, être commercialisé en CD, cette nouvelle console est également livrée avec le tout nouveau paddle analogique vibrant. Le Dual Shock, tel est son nom, intègre deux moteurs qui permettent de simuler les interactions du joueur avec son environnement. *Gran Turismo*, par exemple, offre des sensations jamais ressenties sur PlayStation. Le prix du pack restera néanmoins le même.



Guerre des noms

Cela arrive rarement, mais parfois les éditeurs se livrent entre eux des batailles juridiques sur la paternité d'une idée, d'une technique ou plus simplement d'un nom. Les malins déposent ces derniers. Après tout, il faut bien reconnaître ses enfants, non ? Les autres se réveillent parfois un peu tard. Eidos, avec *Myth*, son jeu de stratégie médiéval et gore, s'est ainsi vu traîner en justice par System 3. La société anglaise est maintenant connue du grand public pour *Constructor*, qu'elle a fait éditer par Acclaim.

Avant cela, System 3 avait édité plusieurs titres, dont… un certain *Myth*. C'était certes dans les années 80, et sur Amiga, mais System 3 a décidé de poursuivre Eidos en justice. Il faut aussi préciser que l'entreprise est en train de faire la suite de son jeu (voir les Alphas)… Et pour continuer à se faire des amis, Mark Cole, de System 3, attaque de nouveau Eidos. Cette fois, le litige porte sur le nom de la gamme de budget d'Eidos, Premier, qui était la même que celle de System 3 dans les années 80. L'entreprise anglaise aurait-elle fait un procès si sa gamme s'était appelée Vitale, Leader ou Essentielle ? Cela commence à friser le ridicule. Toujours est-il qu'il est difficile de savoir si System 3 fait cela pour son bon droit ou parce qu'il a besoin d'argent pour ses prochains jeux…



Voici quelques images, en avant-première, de ce que sera le design du film adapté de la célèbre saga des *Wing Commander*.

Wing Commander : le film

Wing Commander est une saga mythique d'Origin, qui en est maintenant à son numéro 5, même si ce dernier est le début d'une nouvelle histoire. Ce titre est l'un des meilleurs jeux de combat spatial. Ses missions en font l'une des plus grandes références du genre. Chacune d'elles est entrecoupée de séquences cinématiques, que la presse a toujours jugé digne d'un film. À force de lui dire, Chris Robert, le producteur, a donc décidé de laisser les jeux à son frère – qui a réalisé le dernier de la série –, pour faire un film sur l'univers de ses jeux. La version filmée reprendra plusieurs des personnages de la saga, mais avec d'autres acteurs. On retrouvera ainsi quelques acteurs de « Scream » et de « N'oublie pas l'été dernier ». Le film est actuellement en tournage au Luxembourg, ce qui semble suffisamment bizarre pour être un bon signe.

L'autre bonne nouvelle, pour Robert, c'est que son chef décorateur, Peter Lamond, vient de recevoir un oscar pour son travail sur « Titanic ». Si les adaptations cinématographiques de certains jeux ont relativement bien marché, personne ne peut prétendre que *Mortal Kombat* ou *Mario* soient de bons films. Il est difficile de présumer des prétentions artistiques de Chris Robert, mais il semble évident que les fans de la série ne peuvent pas ne pas être intéressés.

CHAQUE MOIS, NEXT GAMES ARBITRE LES INTERMINABLES BATAILLES DU PETIT MONDE DU JEU VIDÉO

(bon point)

Bushido Blade 2, pour avoir réussi à être plus accessible que le premier, tout en étant plus riche.

Le dossier de presse de ***Commandos : derrière les lignes ennemies***, avec les fiches des personnages, des photos, des laissez-passer…

La nouvelle édition de ***Lands of Lore II***, avec le patch 3Dfx, le making-of et un prix plus attractif.

La beta française de **Windows 98**, pour être stable. Au moins cela commence bien.

Starcraft, pour nous avoir enthousiasmé et parce qu'il passionne même des joueurs qui n'aiment pas la stratégie en temps réel.

Ubi Soft, distributeur de ***Starcraft***, pour nous avoir envoyé le jeu près d'une semaine après sa sortie. Trop tard, nous l'avions déjà acheté.

Le peu de cartes **3Dfx 2** livrées en France, toutes vendues en un seul jour.

La politique de Sony, qui sort ***Bushido Blade*** en France, alors que le *2*, bien meilleur, sort au Japon.

L'attente et la réputation surfaite de ***Tekken 3***, finalement décevant et peu innovant.

L'absence d'une quelconque version de ***Spice World***, le jeu des Spice Girls, alors qu'il est sensé sortir bientôt. Notez que l'on conteste la forme, pas le fond…

(mauvais point)

Édition spéciale !

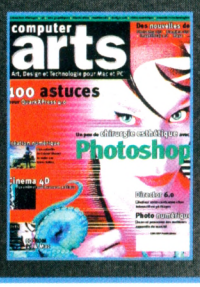
Edicorp continue à répondre à votre demande en vous proposant quatre nouveaux magazines.

.net Pro
La solution presse pour toutes les entreprises désirant investir et conquérir Internet. Retrouvez-le tous les mois.

PCMAX
Ou comment exploiter la totalité du potentiel de votre PC (jeux, matériel, Internet...). Avec, chaque mois, un CD-Rom de démonstration.

PlayPower
Pour tous les fondus de la PlayStation, et plus particulièrement les plus jeunes. Des tests et des tonnes d'aide et de solutions.

Computer Arts
La référence en matière de conceptions graphiques assistées par ordinateur. Toutes les news, toutes les infos pour sublimer vos créations.



NEWMEDIAS

LE POINT DE RENCONTRE ENTRE LE JEU ET LES AUTRES MÉDIAS

LIBRAIRIE

Magazine « HK »

Le cinéma de Hong Kong a, pendant longtemps, été considéré comme un simple plagiat des œuvres occidentales ou d'absurdes films de kung-fu très mal doublés. Les jeux vidéo – *Street Fighter* et maintenant *Bushido Blade 2* – ainsi que les réalisations de John Woo – la trilogie du « Syndicat du crime », « À toute épreuve » et « Une balle dans la tête » – ont permis à ce cinéma de conquérir un nouveau public, grâce à l'originalité des situations et de la mise en scène.

Conçu par des fans, le magazine « HK » entend nous dévoiler les arcanes des productions cinématographiques asiatiques plus intéressantes (films et dessins animés), ainsi que les dernières sorties en France et à l'étranger. Des articles complets, mais surtout très clairs, permettront aux non-initiés de s'imprégner de l'esprit de ces films. Les connaisseurs y trouveront, quant à eux, une pléiade d'informations inédites.

Disponible tous les deux mois en librairie, avec en supplément un film en V.O, à un prix très raisonnable, « HK » est LE magazine pour tous les fans de la culture asiatique des jeux de combat, mais, surtout, pour ceux d'entre vous désirant découvrir un cinéma alternatif, souvent assez éloigné de l'esprit des super-productions américaines et de leur morale, parfois discutable.

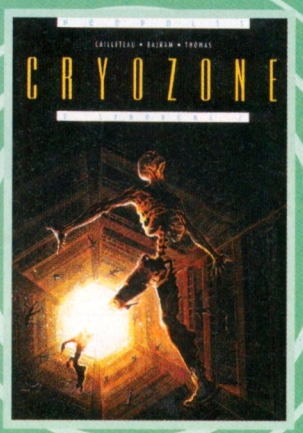
Environ 80 F

Cryozone

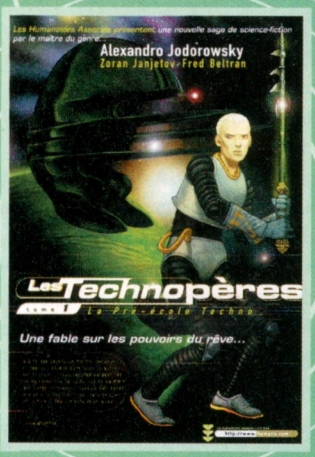
Fans des zombies, vous avez dû remarquer à quel point ils sont démodés ! Plus de films, plus de livres. On en croise à peine dans quelques jeux. Heureusement qu'il y a *Resident Evil* et la BD ! Justement, le second et dernier tome de « Cryozone » devrait bientôt être disponible.

L'action se situe dans l'espace, à bord d'un énorme vaisseau-colonie qui transporte des milliers de personnes. Pour ne pas subir les effets d'un si long voyage, la plupart sont cryogénisées. À la suite d'un problème technique, l'équipage décide d'inverser le processus. Hélas pour eux, les passagers réveillés se transforment assez rapidement en zombies.

Si les dessins ne sont pas très poussés techniquement, l'histoire est captivante, emmenée par une action dense. Résultat : on accroche immédiatement.



Éditions Delcourt, environ 70 F

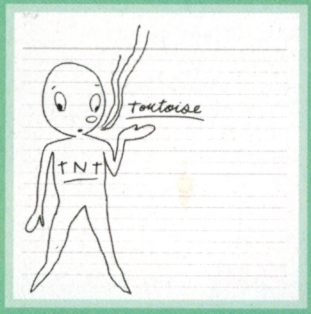


Les Technopères

« L'Incal » est la série de BD qui a le plus révolutionné la science-fiction. Si son succès est en partie dû à Mœbuis, le travail de Jodorowsky a également contribué à ce résultat impressionnant. Ce dernier a, en outre, travaillé dans l'univers de l'Incal, ainsi que sur la série « Avant l'Incal » avec Janjetov, puis sur « la Caste des Méta-Barons » avec Gimenez. Il revient avec une nouvelle série : « les Technopères ». Illustrée par Janjetov et mis en couleur par les talents numériques de Beltran, cette nouvelle série se déroule dans le monde d'une guilde d'experts en informatique et en jeux vidéo. C'est la première fois que l'auteur aborde le milieu de la réalité virtuelle. Essai transformé.

Éditions Les Humanoïdes Associés, environ 80 F

MUSIC



TNT
Tortoise
City Slang/Thrill Jockey

Pas facile de parler de ce dernier album de Tortoise. La première sensation éprouvée, à l'écoute de ce petit chef-d'œuvre, est celle d'un touriste découvrant une ville pour la première fois, sans pour autant s'y perdre. On voyage d'un morceau à l'autre comme si l'on changeait de quartier…l'architecture change, la population change. « TNT » est un album instrumental d'une richesse inouïe. On y retrouve la touche propre à Tortoise des albums précédents, mais aussi des morceaux techno, jungle, voire afro. L'ensemble est très calme, sensuel. Une sorte de musique d'ascenceur expérimentale et intelligente.

End hits
Fugazi
Dischord

Quel plaisir de retrouver enfin Fugazi, après presque trois ans d'absence et des bruits de séparation. Déjà leur septième album, sorti tout récemment, comme d'habitude sans fracas ni promotion. Le groupe continue son évolution musicale sans se soucier des tendances. Leurs influences punk-reggae, présentes depuis les débuts, sont toujours là, leurs textes toujours aussi impliqués. Moins bruyant que les albums précédents, « End hits » fait dans la sobriété et développe d'avantage les mélodies, installe des ambiances étranges, parfois glauques, douceâtres ou lascives. Un album excellent…

GADGETS

Ergonomouse de Esselte, environ 500 F

Ergonomouse

Après les claviers ergonomiques, voici la souris. En forme de joystick, elle est sensée reposer la main et éviter, accessoirement, les traumatismes. Selon une étude norvégienne – et le dossier de presse du constructeur –, les traumatismes liés à l'utilisation de la souris coûteraient 7 milliards de dollars par an (42 milliards de francs). Même pour les Américains, cela semble excessif, mais passons.

L'Ergonomouse de Esselte est une souris agréable, davantage pour les jeux que pour la bureautique. Elle se révèle très vite précise et reposante, ce qui est le but recherché, semble-t-il. Seule ombre, son prix, tout de même excessif.

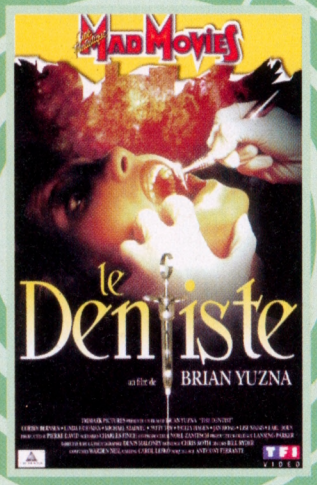
VIDÉO

« Le Dentiste »

Bryan Yuzna, comme George A. Romero – à la direction du spot publicitaire *Resident Evil 2* aux USA – , est l'un des plus grands réalisateurs de films d'horreur de ces dernières années. « Réanimator » et son successeur « la Fiancée de Réanimator », ses plus grands succès, en ont fait l'une des figures les plus emblématiques d'Hollywood. Loin des délires fantasmagoriques de ses précédents films, « le Dentiste » campe des personnages réalistes et parfaitement ancrés dans notre société.

L'intrigue, basée sur notre peur de la douleur, et a fortiori du dentiste, dérange et passionne. Car même si cela nous paraît improbable, nous avons tous déjà pensé, une fois assis sur le siège du dentiste : « ma vie est entre ses mains ». Sans fioritures, mais avec brio, « le Dentiste » vous fera, à coup sûr, grincer des dents. Un film à regarder entre deux parties de *Resident Evil 2*.

© TF1 Vidéo, environ 100 F



The full mind is alone the clear
Heliogabale
Autoproduit

Déjà le troisième album pour Heliogabale qui, signalons-le, n'a toujours pas de label. Ce disque, produit par le maître du son brut, j'ai nommé Steve Albini (Nirvana, PJ Harvey, etc…), ne cesse de surprendre. Les ambiances sont plus calmes, moins noisy. Les chansons sont structurées de manière vraiment originale. Happés par les mélodies, nous sommes embarqués dans un univers vraiment à part. On se laisse emmener, voire malmener par tant d'énergie. On y sent une réelle osmose entre les musiciens qui soutiennent à merveille les exploits vocaux de la chanteuse. À voir absolument en concert ! !

Decksanddrumsandrockandroll
Propellerheads
Wall of Sound

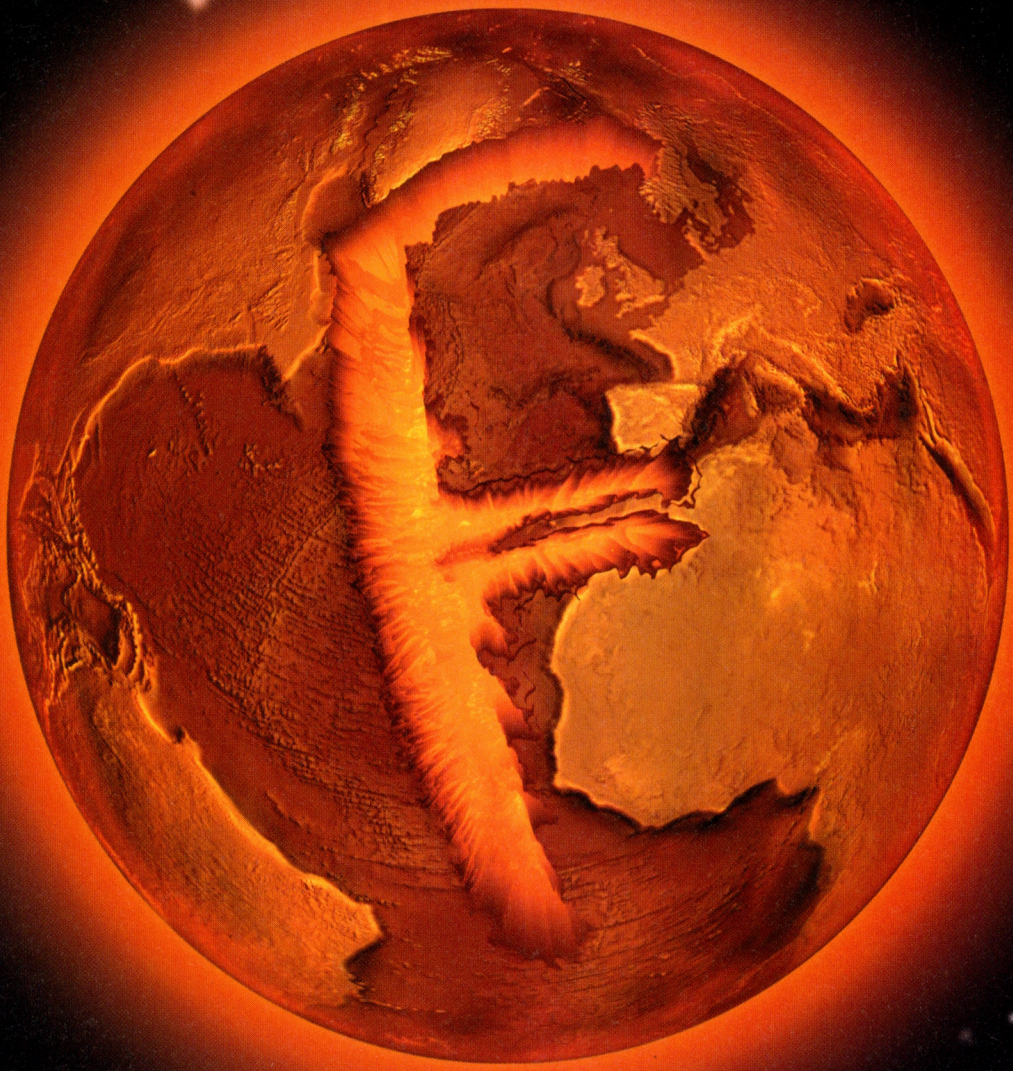
L'année dernière, Propellerheads avait fait une entrée fracassante sur le devant de la scène musicale, avec leur premier album « Dive », comprenant une série de tubes tels « Take California », « On Her Majesty's Secret Service » et le morceau d'anthologie « History Repeating » en collaboration avec la diva galloise Shirley Bassey.

Bien que la batterie, claviers et samplers soient les outils de prédilection de Propellerheads, afin de nous asséner une musique rapide, exaltante et un son énorme, ce groupe n'en reste pas moins inclassable. Le big band de nos parents propulsé au XXIe siècle.

MAI 68

SOUS LES PAVÉS... LA PLAGE...

MAI 98



FORSAKEN™

SOUS LA TERRE
LE CARNAGE

Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Forsaken ™& © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1998. All rights reserved.

OnLine

L'œil de Next Games sur la scène d'Internet et des jeux en ligne

Au Gamestock 98, la présentation annuelle des jeux Microsoft, de nombreux produits en ligne étaient présentés au travers d'Internet Gaming Zone, le site de l'éditeur. Ce dernier est le plus important des sites du genre, avec plus d'un million d'abonnés et une moyenne de six mille cinq cents joueurs aux heures de pointe. Ce site sera bientôt compatible avec Netscape, ce qui évitera aux joueurs de passer par Explorer pour se connecter. Si Microsoft propose de nombreux titres gratuits et la possibilité de jouer à des jeux d'éditeurs tiers, il compte bien proposer des services payants.

Hum, vous avez dit complexe ? Difficile de prédire combien de joueurs auront envie de se plonger dans *Ultracorps*, mais ce sera vraisemblablement sans nous.

Assez rapidement Microsoft devrait, en effet, développer son service, le rendre plus puissant et plus rapide, tout en proposant des produits exclusivement en ligne et payants. *Fighter Ace* est déjà disponible. Il permet théoriquement à une centaine de joueurs de se connecter pour des duels aériens. Sympathique, le jeu n'en est pas moins vite répétitif. *Ultracorps* est un soft plus intéressant, ne nécessitant qu'un navigateur pour fonctionner. Il s'agit d'un jeu de stratégie, avec gestion de ressources, alliances, commerces et autres, le tout étant assez dépouillé.

Ultracorps se joue par tour, une fois par jour. Ce titre pourra supporter des milliers de joueurs. Il s'agit là essentiellement d'une évolution des classiques jeux par mail, ce qui semblera assez complexe pour la majorité des joueurs. Le projet le plus ambitieux reste cependant *Asheron's Call*, un jeu de rôle dans un monde médiéval fantastique. Pour éviter les problèmes de connections, de lags et autres funestes compagnons du joueur en ligne, Microsoft a divisé le jeu en petites zones, chacune d'elles étant sur un serveur différent.

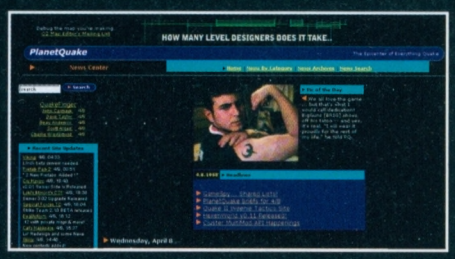
Un peu comme pour *Unreal*, le joueur passera d'un serveur de manière transparente, en se téléportant. *Asheron's Call* est relativement classique dans sa forme, mais avec des idées originales cependant, comme pour la magie. Plus il y aura de joueurs connaissant un sort, moins ce dernier sera puissant. Les joueurs pourront également créer des relations particulières entre eux pour s'entraider.

Sans aucun doute, *Asheron's Call* incarne le projet de jeu en ligne le plus ambitieux de Microsoft. Reste à savoir si nous, pauvres Français, auront un jour l'occasion d'y jouer...

L'initiative du supergéant de l'informatique est donc bien séduisante. Toutefois, Microsoft, comme la plupart des éditeurs, préfère pour l'instant ne pas s'occuper de l'Europe. Quelques éditeurs envisagent quand même de construire des accès européens, ce qui permettra de jouer dans des conditions acceptables. Les États-Unis ne sont néanmoins pas la panacée pour ce type d'activité, le récent procès contre Origin, pour *Ultima Online*, étant une preuve flagrante.

En attendant le support imminent de Netscape, utilisez la dernière version d'Internet Explorer, pour jouer sur Internet Gaming Zone : www.zone.com

Si vous êtes fan, comme beaucoup d'entre nous, de *Quake*, Internet vous donne accès à tout ce qu'il est possible d'imaginer trouver sur ce jeu et son univers. Parmi les quelques sites incontournables, comme Quake2.com, PlanetQuake est l'un des plus complets sur ce phénomène. Il possède toutes les dernières infos et les liens vers les fichiers les plus importants pour exploiter et configurer sa version. On y trouve aussi une sélection journalière de photos, de maps ou d'extensions. PlanetQuake dispose également d'infos sur les Quake-like les plus attendus. Avec ce site, vous n'aurez plus d'excuses pour avoir loupé une info sur *Quake*. Dans la foulée, attention à *Quake 3*, qui fait beaucoup parler de lui.



Véritable bible pour les fans de *Quake*, PlanetQuake contient toutes les infos et dernières nouvelles sur ce jeu, y compris les photos des fans acharnés qui se tatouent le logo du jeu.

www.planetquake.com. Si vous désirez tout savoir sur Quake, retenez bien cette adresse.

À VENIR

Aperçu des dernières nouvelles du monde des jeux vidéo

À la recherche de l'idée perdue

Réflexion autour du manque d'innovation des éditeurs

L'originalité est une idée rarement appliquée dans le microcosme des jeux. Nous sommes les premiers à le regretter. Dès qu'un jeu fonctionne, il est immédiatement copié par les autres éditeurs. C'est peut-être une façon un peu négative de voir les choses, mais il est sans doute plus diplomatique de dire d'un hit qu'il a servi d'inspiration ou que les éditeurs, prenant en compte les désirs des joueurs, se plient à leurs attentes. L'année dernière, ce sont surtout les fans de stratégie en temps réel qui ont été gâtés, avec une bonne dizaine de titres. Deux seulement sont sortis du lot : *Total Annihilation* (GT Interactive) et surtout *Ages of Empire* (Microsoft). Si les éditeurs de ces produits sont en train de faire les suites de ces jeux, ils devront lutter contre la nouvelle référence du genre : *Starcraft*, de Blizzard.

Ce qu'il est amusant de constater, c'est que les joueurs attendaient surtout la riposte de ce dernier, créateur d'un *Warcraft 2* qui a défini les règles du genre. Il va de même pour les amateurs de Quake-like, qui ont réservé un accueil chaleureux à *Quake 2* plus qu'à n'importe quel autre produit. Cette année, c'est eux qui sont visés, avec pas moins d'une vingtaine de produits annoncés. Toutefois, les éditeurs peuvent annoncer ce qu'ils veulent, ils ne feront jamais que des clones. C'est d'autant plus vrai que plusieurs d'entre eux utilisent le moteur de *Quake*.

Ne soyons pas mesquins, car même sans inventer un genre, il est possible de l'innover ou de proposer de nouveaux défis aux joueurs. C'est d'ailleurs le parti pris de la plupart des éditeurs, qui cherchent tous un moyen de sortir du lot... On observe ainsi ceux qui misent surtout sur la technique, comme GT avec *Unreal*, d'autres sur l'intelligence artificielle, comme *Half-live* de Sierra, voire sur leur réputation, comme *Daikatana* de Romero, monsieur Doom et Quake. Le fan patiente, télécharge les démos éventuellement disponibles, regarde les images, s'entraîne de toute façon à *Quake* et attend qu'un titre se fasse plus remarquer que les autres.

L'annonce de la préparation de *Quake 3* n'a cependant pas refroidi les éventuels concurrents, qui sont tous persuadés qu'il y a de la place pour de bons jeux. C'est justement l'un des problèmes, parce que nombre de produits annoncés risquent tous d'être vraiment bons. Le joueur ne sera donc pas déçu, s'il arrive à se décider... C'est bien là le vrai problème de cette surenchère.

Index

À Venir Alphas page 26

Medievil page 40

Commandos page 41

SimCity 3000 page 44

Breath of Fire 3 page 46

Outcast page 48

Tonic Trouble page 50

Sur la vingtaine de Quake-like ou Doom-like attendus, *Daikatana* est l'un des favoris. Si beaucoup de jeux ne sortiront pas du lot, certains outsiders, comme *Jurassic Park : Trespasser* ou *Blood II*, risquent de faire aussi parler d'eux.

Les jeux les plus attendus par Next Games

Les produits qui font des vagues avant leur arrivée

Castlevania 64

(N64) Konami

Castlevania 64 devrait être l'un des titres phares de la Nintendo 64. Nous comptons sur Konami pour poursuivre sa série avec l'exigence de qualité.

Diablo 2

(PC) Blizzard

Diablo avait attiré un grand nombre de fans sur Battle.net. Le second volet risque fort de solliciter l'attention de nouveaux joueurs, grâce à une meilleure réalisation.

Half-live

(PC) Sierra

L'un des Quake-like les plus attendus par la rédaction. *Half-live* ne sera sûrement pas le plus beau du genre, mais il risque d'être le plus complet et le plus intéressant.

R-Type Delta

(PS) Irem Software

Le grand hit d'Irem est mis au goût du jour, avec une réalisation en 3D. Malgré tout, l'esprit de *R-Type* semble toujours présent. C'est bien là l'essentiel.

Metal Gear Solid

(PS) Konami

Un extraordinaire simulateur d'espionnage ou la finesse de déplacement et de réflexion prendra une place prépondérante, au milieu d'explosions et d'actions.

À VENIR ALPHAS

Une véritable avalanche de nouveaux titres signés Konami, Argonaut, Acclaim... Et le meilleur de l'arcade.

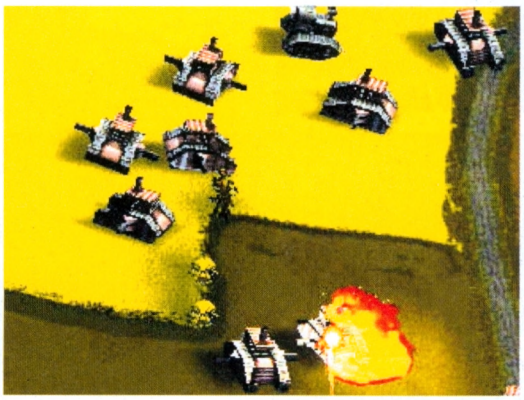
COMMAND AND CONQUER : LE SOLEIL DE TIBERIUM

Alors que Cavedog a déjà redéfini le genre de la stratégie en temps réel avec son *Total Annihilation*, Westwood compte s'y essayer, à son tour, avec *Command and Conquer 2 : le Soleil de Tiberium*. Graphiquement, aucune révolution n'est prévue au programme, même si les terrains 3D (que l'on pourra d'ailleurs détruire) et les effets de lumière apportent un plus. Les surprises seraient plutôt à découvrir du côté du scénario, qui s'enrichit d'unités de vétérans, d'opérations de guérilla et de jouets comme les drones de chasse. De même, Westwood annonce un écosystème, des missions de nuit et... nombre d'autres surprises.

CASTLEVANIA

La version PlayStation avait fait parlé beaucoup d'elle. Maintenant, c'est au tour de la N64 d'avoir son *Castlevania*. La qualité graphique de cette version, prête à 20 %, paraît très prometteuse. Le joueur devra sélectionner un des quatre personnages proposés : un membre du clan Belmont ; une jeune fille âgée de 12 ans, dotée de pouvoirs mystiques ; un guerrier doué pour le combat au corps à corps, possédant la faculté de se métamorphoser en loup ; un homme nommé Kola, ayant une chaîne-scie comme arme. Le passage du temps est un autre atout dans *Castlevania 64* : le système de nuit et jour permet aux hordes de vampires de vous attaquer dès le crépuscule, mettant à profit le jour pour affiner leur stratégie d'attaque.

WAR OF THE WORLDS

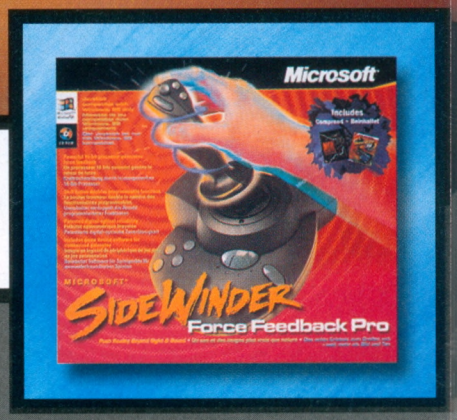


Développé dans les studios de Rage Software à Londres, *War of the Worlds*, comme nous le laisse présager son titre, s'inspire profondément du roman de science-fiction de H.G. Wells relatant avec conviction l'occupation de notre belle planète par d'horribles martiens. Ce même roman, avait, dans les années 50, donné lieu à une production cinématographique de grande envergure. La conception du jeu est le fruit du travail de Jeff Wayne, créateur de l'album du même nom dans les années 70, et s'inspire du concept, simple et efficace, qui fit la réussite de *Command and Conquer*.
Les jeux de stratégie en temps réel ça paient et ça créent des convoitises. Un filon que Rage Software n'aurait su dédaigner. Cela dit, *War of the Worlds* se différencie des autres titres en s'inspirant du célèbre jeu de plateau Risk. Le champ de bataille, divisé en trente secteurs, privilégie ainsi une observation du terrain dans sa globalité, pendant tout le déroulement du combat, au lieu d'utiliser une map et des modes scrolling parfois lents. Les graphistes du studio de Londres ont créé des engins de guerre variés, inspirés de la technologie contemporaine propre aux années 40 – la Seconde Guerre mondiale ayant eu une grande influence –, ce qui a débouché sur la figuration de chars d'un type bien particulier, avec un design très futur antérieur. Avec l'anniversaire du Centenaire du roman de Wells, qui a lieu cette année, le titre de Rage devrait bénéficier concomitamment de la publicité qui en résultera. Une aubaine certaine, étant donné l'abondance actuelle des jeux de stratégie sur le marché du PC.

Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Microsoft Cart Precision Racing

Microsoft Flight Simulator 98

Flight Unlimited 2

Forsaken

Incoming

I-War

Redline Racer

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

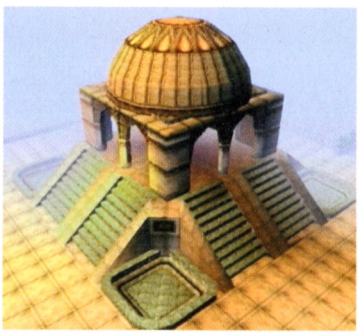
Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.

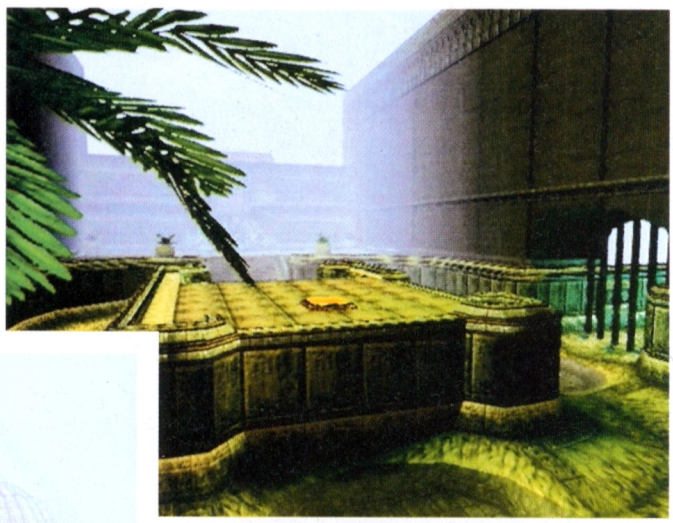
Microsoft

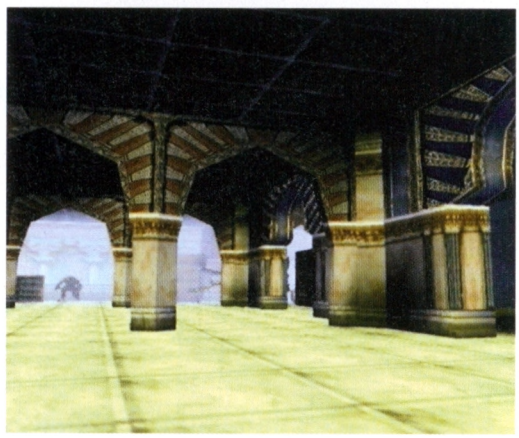
Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

© 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

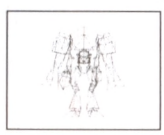
TUROK 2

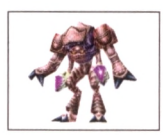






Turok, le plus gros succès de Acclaim ces dernières années, revient dans une nouvelle version résolument plus hallucinante. Entièrement en haute résolution (selon Nintendo), *Turok 2* se veut également beaucoup plus riche que son prédécesseur, grâce à un intérêt accru et de nombreux sous-niveaux.





THE STORY STARTING WITH T

Après une période de vaches maigres, Jaleco revient sur le devant de la scène, avec *The Story Starting With T*. Conçu sur PlayStation, ce jeu d'aventure à la *Zelda* intègre un système de combat qui évite toute rupture dans l'histoire. Ce titre devrait être disponible courant juin, au Japon.

Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

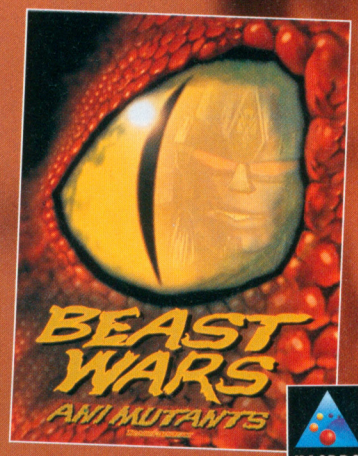
IL EST MORT !

Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou...

TU VAS MOURIR !

La nature a créé l'évolution.
Les ANIMUTANTS ont inventé la transformation...
Sur une planète inconnue saturée d'une substance toxique, deux clans de robots-tueurs s'affrontent.
Se transformer régulièrement en bêtes sauvages est leur seul moyen de survie.
A toi maintenant de choisir ton camp, d'utiliser au mieux tes armes et surtout d'apprendre à te transformer pour rester en vie.
Attention, la paix intergalactique est entre tes mains alors reste calme et sauve notre univers !

- 10 personnages possibles
- 4 univers en 3D
- 24 missions de choc
- ... et 1 seconde pour se transformer !



© 1998 Hasbro Interactive et Takara. Tous droits réservés. Playstation et le logo Playstation sont la propriété de Sony Computer Entertainment.

HASBRO Interactive

www.beastwars.com

MYTH

Sujet à controverses, cette suite du hit de System 3 semble avoir également un certain nombre de ressemblances avec *Last Ninja*, un autre de leur titre en préparation. Cette nouvelle version de *Myth* est un jeu d'arcade aventure bénéficiant de superbes graphismes.

VENDETTA

Colony Wars n'a pas reçu un accueil très chaleureux, malgré ses indéniables qualités, mais cela n'empêche nullement Psygnosis de travailler dur sur sa suite : *Vendetta*. Non seulement les armes ne manqueront pas dans ce titre, et l'action sera plus fouillée, mais le joueur pourra sélectionner, dès le début, l'un des quatre vaisseaux. *Vendetta* devrait donc sans doute plaire aux détracteurs de *Colony Wars*.

PARASITE EVE

Parasite Eve vient tout juste de voir la lumière du jour au Japon. *Eve* est un nouveau jeu de rôle, développé par Squaresoft. Apparemment, le système de combat comporte quelques améliorations par rapport à *Final Fantasy VII*. Situé à New York, le joueur doit sauver l'humanité d'un virus alien « mitochondria ».

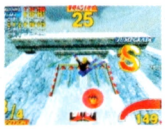
REQUIEM

Encore un doom like en préparation. Parions que les ligues de censure vont hurler, surtout en Allemagne. Blague à part, *Requiem* vous glisse dans la peau d'un ange (comme dans *Messiah*), dans un jeu qui ressemble à *Jedi Knight*, mais avec un monde plus vivant. Semblable à *Half Live* ?

BUCK BUMBLE

Créé par Argonaut, les développeurs de star fox sur SNES, *Buck Bumble* est un shoot 'em up en 3D sur N64. Le joueur se met dans la peau d'une grosse abeille dont le but est d'éliminer les nuées d'insectes exterminateurs. Ce titre est destiné aux plus jeunes d'entre nous. Au passage, *Buck Bumble* s'est enrichi de missions bien spécifiques et de six niveaux cachés.

SKIERS HIGH



Conçu à l'aide du Active slide system, *Skiers High*, de Konami, se veut le jeu muni de la meilleure interface en matière de glisse. Les deux modes de jeu, course au point ou normale, devraient nous offrir des sensations trop rarement éprouvées.

PLASMA SWORD

Le dernier jeu de combat de Capcom, présenté au dernier AOU à Tokyo, s'inscrit dans la droite ligne de *Star Gladiator*. À l'instar de ce dernier, le joueur sera armé d'une épée laser. L'utilisation du System 12 offre des effets spéciaux et une animation époustouflante.

CONTRA 3

Peu de choses ont filtré du développement PlayStation de *Contra 3* (*Probotector 3*). Espérons que cette nouvelle variante, connue uniquement sous le nom de Code C, fera honneur aux versions Super Nintendo et Megadrive.

vous n'avez encore aucune idée de ce qui vous attend.
Unreal
Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives - medialect
EPIC
PC CD
cet été sur vos écrans PC.

GT Intera
Software

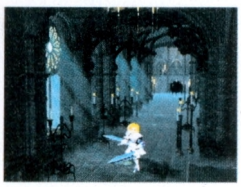
AGE OF EMPIRES 2

Après le succès d'*Age of Empires*, Bruce Shelley, sûrement moins gêné aux entournures, continue de rajouter une foule d'éléments à son jeu de stratégie en temps réel. *Age of Empires 2* devrait donc présenter de vraies formations militaires, d'énormes bâtiments et une meilleure évolution des civilisations.

HOLY CENTURY MAGIC

Konami souhaite décidément nous clouer devant nos écrans. *Holy Century Magic*, leur dernier jeu d'aventure, s'inscrit dans la droite ligne de *Zelda 64*. Un univers gigantesque et de nombreuses énigmes devraient satisfaire les fans du genre.

SILVER

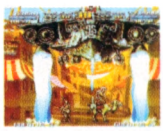


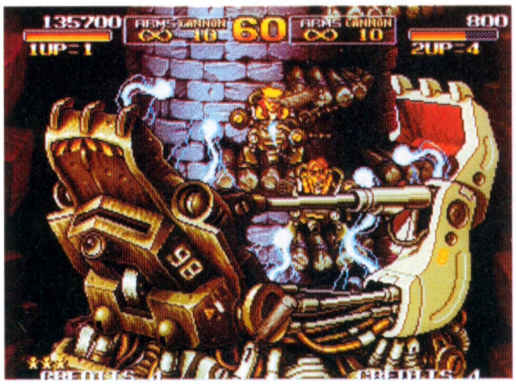
Ocean a confirmé la sortie de *Silver* sur PC, aux alentours de septembre. Graphiquement, il ressemble beaucoup aux RPG que l'on trouve sur consoles. Développé par Tribe, il met en scène les aventures de cinq personnages, dans un monde médiéval fantastique.

MARVEL VS CAPCOM

Exploitant une fois de plus sa licence Marvel, Capcom propose l'énième clone de *Street Fighter*. Comme d'habitude, rien de réellement nouveau. La jouabilité satisfera tous les fans de *Street Fighter 2* et autres clones.

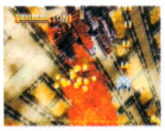
METAL SLUG





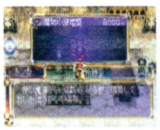
Vu le succès du premier épisode, il était évident qu'une suite allait voir le jour. C'est chose faite avec cette seconde mouture, qui non seulement améliore l'environnement général, mais est toujours pleine d'humour. L'action, quant à elle, reste des plus classiques, mais devient fabuleusement frénétique au cours des niveaux, encore plus nombreux que dans le premier opus.

RADIANT SILVER GUN



Utilisant la technologie de la carte ST-V (facilement adaptable sur Saturn), *Radiant Silver Gun*, dernier shoot'em up vertical de Treasure, pourrait renouveler un genre en manque d'inspiration. À un ou deux joueurs, les cinq niveaux devraient donner du fil à retordre aux afficionados des shoot'em up.

AZURE DREAMS



Après *Mystical Ninja Starring Goemon*, Konami revient sur le devant de la scène N64, avec *Azure Dreams*. Ce RPG, mélant décors 3D et graphismes 2D, pourrait bien se révéler comme l'une des bonnes surprises de cette fin d'année.

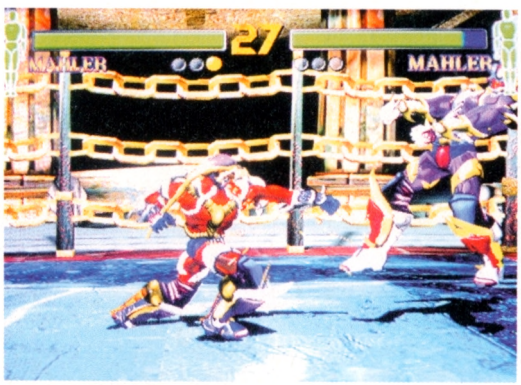
JEST

Jest, jeu de plate-forme aventure, développé par Curved Logic pour Ocean, s'inspire de *Mario 64*. Prévu pour septembre sur PC et Nintendo 64, *Jest* aura à affronter la concurrence de *Tonic Trouble* qui devrait alors être disponible.

MOTOCROSS MADNESS

L'une des surprises majeures du Gamestock 98 était la présentation de ce jeu de motocross, bénéficiant de superbes graphismes et d'une ambiance sonore très réaliste. Plutôt original, ce titre permet au joueur de diriger la moto et la position du pilote. Ainsi, pour faire une roue arrière, par exemple, il suffit simplement de mettre le pilote en arrière. Souhaitons quand même que Microsoft y rajoute le système de carte et de points de passage de *Monstruck Madness 2*, car, pour l'instant, *Motocross Madness* n'est ni plus ni moins qu'un jeu de tourisme à moto.

FIGHTING VIPERS 2



Suite de *Fighting Vipers*, *Fighting Vipers 2* est encore plus extrême. La puissance du Model 3 de Sega repousse encore plus loin les limites de la 3D. Comme dans le numéro un, le joueur devra faire preuve d'une maîtrise parfaite et d'un timing exceptionnel avant de venir à bout des nombreux personnages du jeu.

Détonateur de créativité

"Quand Kalisto nous a contacté pour réaliser un visuel haute résolution inspiré de leur jeu ULTIM@TE RACE Pro®, il s'agissait de créer une illustration plus qu'une image de synthèse. Cette image se devait de restituer l'ambiance du jeu et, pour figer l'action, il fallait un outil qui permette d'animer des effets tels que fumées, particules, lumières volumétriques, glow et motion blur.

Depuis 5 ans, LightWave est mon outil de création et tout le désignait pour ce projet. En effet, la polyvalence et la qualité de son rendu ont permis de sortir cette image qui répondait aux exigences des responsables artistiques."

Olivier MICHON
Graphiste
AXYZ

5.5 LightWave

Documentation et CD-Rom vidéo sur demande au 05 57 89 11 40 ou info@cistv.com

www.cistv.com

Edition Française

Illustration originale Ultim@te Race Pro
Ultim@te Race Pro ©1997, 1998 Kalisto Technologies. All rights Reserved. Kalisto Entertainment and Ultim@te Race Pro are registered trademarks of Kalisto Technologies. Retouche 2D par Laurent Sébille. LightWave3D, le "Wavey" et le logo Newtek sont des marques déposées de Newtek, Inc. Informations non-contractuelles

100% multiplate-forme
Compatible PC, PowerMac, DIGITAL Alpha, Sun , Silicon Graphics

NewTek

MEDIEVIL

Medievil est l'un des titres les plus prometteurs actuellement en développement dans les studios des SCEE Cambridge. Annoncé comme l'un des jeux tirant le plus des capacités de la PlayStation, sa sortie a néanmoins été repoussée de plusieurs mois.

L'équipe de SCEE Cambridge est à l'origine de ce beat'em up totalement imprégné de l'esprit de « l'Étrange Noël de monsieur Jack ».

Format :	PlayStation
Éditeur :	SCEE
Développeur :	SCEE Cambridge
Disponibilité :	Octobre
Origine :	UK

Chris Sorell, présent dès le début du développement en janvier 1996, reconnaît volontiers que l'univers de *Medievil* s'inspire du chef-d'œuvre de Tim Burton, « l'Étrange Noël de monsieur Jack », et que le type de jeu est, quant à lui, emprunté au hit de Capcom *Ghouls'n Ghosts*. Toutefois, l'homme tient à nous démontrer que *Medievil* est bien plus qu'un simple melting-pot de hits à l'ambiance macabre : « Bien que certains aspects du jeu soient similaires à *GnG*, sa jouabilité est totalement différente. Nous avons intégré des aspects RPG. Certes, *Medievil* ne compte pas concurrencer *Final Fantasy 7*, il n'empêche que le joueur devra gérer son inventaire en fonction des situations et résoudre différentes énigmes. Ces nombreuses possibilités offriront une plus grande profondeur de jeu. Nous ne voulions pas simplement augmenter la difficulté de façon artificielle, mais faire pleinement plonger le joueur dans l'univers fantastique de *Medievil*. »

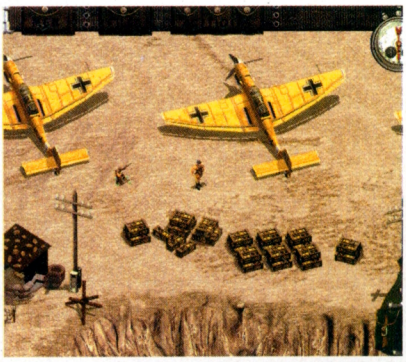
Propos immédiatement illustrés par le passage où le joueur sauve trois villageois d'une mort atroce et engrange, par là même, une substantielle récompense. La réalisation technique, qui atteint des sommets de perfection, nous interpelle sur l'utilisation du Profiler. Paradoxalement, le producteur de *Medievil* en parle sans fierté : « Le Profiler n'a pas été d'une grande utilité. Vous savez, cet outil sert à optimiser votre code. Si celui-ci est déjà efficace, les apports sont négligeables. Le Profiler ne nous a donc servi que pour quelques parties du jeu, le moteur principal étant déjà suffisamment puissant. »

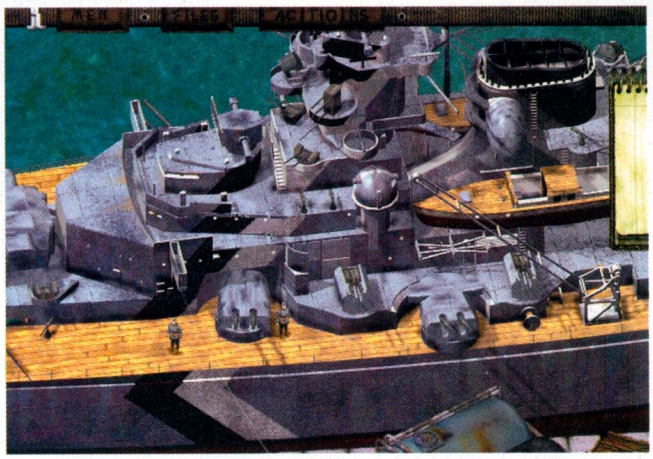
Pourtant, le développement ne s'est pas déroulé sans problèmes. Les différents retards en sont la plus évidente preuve. « La PlayStation, et son manque de mémoire, nous a contraint à d'importants efforts : faire tenir, dans les 2 mégas de la console, les niveaux gigantesques et les différentes textures afin d'éviter au maximum les chargements. Par ailleurs, l'ajout des diverses énigmes nous a imposé de revoir de nombreuses interactions du jeu », explique Chris Sorell. Dans tous les cas, même loin d'être achevé, *Medievil* prouve que la PlayStation possède un potentiel encore inexploité et conforte Sony dans sa décision de ne pas sortir de PlayStation 2.

Du zombie au loup-garou en passant par la sorcière, les monstres de notre enfance sont revisités à la sauce cartoon de série B.

COMMANDOS : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Après *Myth*, Eidos revient vers des champs de bataille plus classiques, avec un jeu de stratégie en temps réel, développé par les Espagnols de Pyro Studios, en hommage aux films d'action sur la Seconde Guerre mondiale.





***Commandos* propose une qualité de graphisme inédite dans son genre. D'ailleurs, il ressemble plus à un jeu d'aventure, notamment par sa diversité.**

Chaque personnage dispose d'une fenêtre particulière. De surcroît, plusieurs fenêtres peuvent être juxtaposées sur le même écran.

Format :	PC
Éditeur :	Eidos
Développeur :	Pyro Studios
Disponibilité :	Juillet
Origine :	Espagne

Il semblerait que nous soyons à l'aube d'un nouveau genre de jeu. *Commandos, derrière les lignes ennemies*, va ainsi nettement plus loin dans la stratégie en temps réel que des produits comme *Alerte rouge*. « C'est ce que nous appelons le temps réel statique, remarque **Ignacio Pirez Dolset**, directeur général du développement de Pyro Studios. Il s'agit d'une combinaison entre l'action et la stratégie. Même s'il faut toujours réfléchir, il y a le fun de l'action en temps réel. »

Commandos retracent les exploits d'une unité d'élite anglaise durant la Seconde Guerre mondiale. Pyro Studios a été grandement influencé par des films comme « les Canons de Navarone » ou « les Douze salopards ». Le joueur contrôle six hommes. Chacun d'eux apporte ses compétences, très spécialisées, à l'ensemble du groupe. James Blackwood, par exemple, est un excellent marin, alors que Thomas Hancock, est le spécialiste en explosifs. L'unité est dirigée par Sir Francis Woolridge, alias le Duc, excellent tireur. Chaque individu est tellement expert dans son domaine que Pyros a prévu une mission d'entraînement pour apprendre à utiliser les compétences de chacun.

Une fois que le joueur a compris le fonctionnement de son équipe, il peut commencer à affronter la vingtaine de missions du jeu. Celles-ci sont divisées en campagnes, qui se déroulent dans quatre zones géographiques très différentes : les fjords norvégiens, l'Afrique du Nord, la Normandie, et le Rhin. Les campagnes s'inspirent de faits historiques. Elles offrent de vrais défis au joueur. « *Commandos* est définitivement un jeu dans lequel la réflexion primera sur l'action pure et dure. Une profonde analyse du scénario et le bon usage de vos hommes seront les clés de la réussite », relève Dolset.

Ce titre comportera également une vingtaine de véhicules utilisables, du tank à l'avion, en passant par les motos – comme dans « la Grande évasion ». Le scénario inclut plusieurs façons de réussir les opérations. « Certaines tactiques rendront le jeu plus facile, mais la seule chose que l'on puisse garantir est que le joueur n'y arrivera pas avec une simple attaque frontale », insiste le directeur général du développement. L'intelligence artificielle rendra également le jeu palpitant avec, entre autres, « chaque unité qui ne réagira qu'à ce qu'elle voit ou entend ». Concrètement, un commando pourra entrer dans un camp en éliminant toute opposition, s'il ne se fait pas remarquer.

Assurément, si l'intelligence artificielle est manifeste, elle ne suffira pas au succès de *Commandos*. Il lui faudra réussir à marier les superbes graphismes à un gameplay qui promet, pour l'instant, de laisser au joueur une réelle liberté tactique. Tout le challenge est là.

Le joueur pourra utiliser une vingtaine de véhicules. Il devra s'en servir pour se déplacer, se protéger, attaquer et souvent s'enfuir.

Une Journée entière

Pour les 3 premiers gagnants, venez passer une journée chez Ubi Soft avec le concours de NEXT GAMES

- **Voyage** Aller / Retour* en train
- **Visite** des studios d'Ubi Soft à Montreuil sous Bois début Juillet 98.
- **Rencontre** avec des passionnés, qui ont fait du Jeu leur métier : Chefs de Projets, Game Designers, Infographistes ...

.... et pour les 20 gagnants suivants,

un jeu au choix dans la liste des Hits suivants :

PC CD ROM : F1 Racing Simulation, Redline™ Racer, Starcraft™, Incoming, Might and Magic™ VI

PlayStation : Pitfall 3D : Beyond the Jungle™

Ce concours est réservé aux lecteurs de Next Games

Pour faire partie des heureux élus, remplissez le bon de participation (ou recopiez-le sur papier libre) et envoyez le avant le 31 mai 1998 (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

Ubi Soft - Concours Next Games
BP 40 93100 Montreuil-sous-Bois Cedex

Un tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses.

* Limité à la France métropolitaine, hors Corse

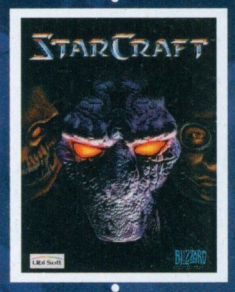
PlayStation · BLIZZARD ENTERTAINMENT · NEW WORLD COMPUTING A Division of The 3DO Company · Criterion Studios · ACTIVISION · Rage Software plc · Ubi Soft ENTERTAINMENT

dans l'enfer du Jeu !

(ça vous dirait ?)

1) Pour F1 Racing Simulation, combien de temps a nécessité la modélisation du circuit de Monaco ?

a) 2 semaines
b) 4 mois
c) 8 mois



2) Dans Starcraft™, laquelle de ces castes n'est pas une des castes majeures des Protoss ?

a) Les Judicators
b) Les Khalais
c) Les Furinax

3) Quel est le mois et l'année de lancement de la série à succès Might and Magic® ?

a) Avril 1985
b) Novembre 1986
c) Septembre 1987

4) Quel a été le nom de code du projet Redline™ Racer pendant son développement ?

a) Speed
b) Road
c) Tunnel

5) Combien de missions est-il possible de réaliser dans le jeu Incoming ?

a) 45
b) 65
c) 75

6) Dans le jeu Pitfall 3D : Beyond the Jungle™, de qui Harry Junior cherche-t-il à gagner le cœur ?

a) Moku
b) Lara
c) Mira

Vous trouverez des indices sur le site Ubi Soft : www.ubisoft.fr

Bulletin de participation (à renvoyer avant le 31 mai 1998, le cachet de la poste faisant foi) NG 1

1: ..... 2: ..... 3: ..... 4: ..... 5: ..... 6: .....

Titre du jeu que je souhaite recevoir si je fais partie des 20 gagnants (parmi la liste des jeux mentionnés ci dessus) : .....

Nom ..... Prénom ..... Age .....

Adresse ..... Code Postal .....

Ville ..... Tel .....

E mail ..... Profession .....

Quel est votre équipement informatique : PC ..... Console .....

1- Ubi Soft et Next Games organisent un concours gratuit, sans obligation d'achat, ouvert à toute personne résidant en France à l'exception de la Corse, et à l'exclusion des membres d'Ubi Soft, Edicorp, et toutes autres sociétés de l'industrie du Multimédia (développeurs, éditeurs, distributeurs, groupes de presse...). 2- Les réponses devront être envoyées avant le 31 mai 1998 (cachet de la poste faisant foi), sur coupon réponse, carte postale, ou papier libre. Toute réponse illisible ou ratuée sera écartée. Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). 3- Un tirage au sort aura lieu sous le contrôle d'un huissier début juin. La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de Juillet de Next Games et sur le site Ubi Soft. 4- Les gagnants seront personnellement avertis par lettre et devront répondre sous huit jours afin de recevoir leur lot. 5- Le règlement du concours sera adressé sur simple demande.

© 1997 Ubi Soft Entertainment. © Rage Software plc. © 1998 The 3DO Company. All rights reserved. New World Computing, the New World Computing logo, Might and Magic and the Might and Magic logo are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company. Starcraft™ et Blizzard® sont des marques de Davidson & Associates, Inc. © 1995-1997 Davidson & Associates, Inc. Tous droits réservés. Tous les autres logos, marques et graphismes appartiennent à leurs détenteurs respectifs. © 1998 Ubi Soft Entertainment / Criterion Studios. Tous droits réservés. Activision et Pitfall! sont des marques commerciales déposées et Pitfall 3D : Beyond the Jungle est une marque commerciale de Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. "PS" et "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment, Inc.

SIM CITY 300

Maxis revient sur ses prétentions technologiques, les joueurs ne disposant pas encore de machines suffisamment puissantes. Dans ces conditions, les urbanistes de Maxis arriveront-ils à construire une nouvelle légende ?

La nécessité d'afficher de gigantesques gratte-ciel a conduit à l'abandon du moteur 3D, trop gourmand, au profit de la classique vue 3D isométrique.

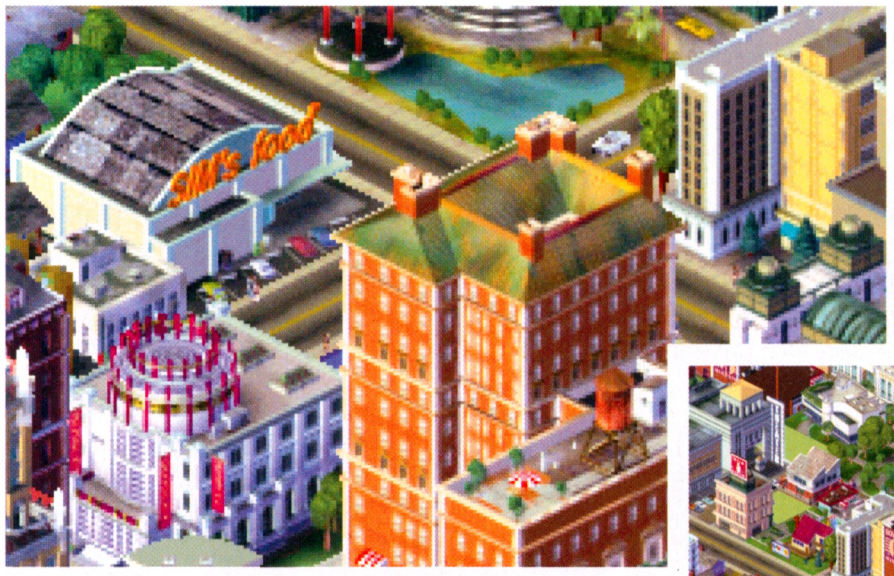
La zone industrielle n'a jamais semblé aussi jolie. Comme dans les autres *SimCity*, la croissance de la ville dépend de l'affectation des zones économiques.

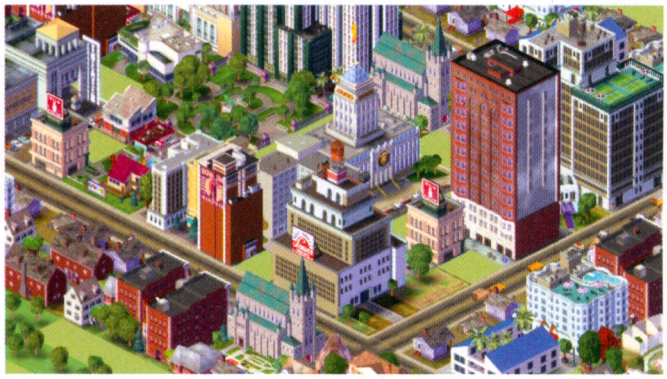
Format :	PC
Éditeur :	Electronic Arts
Développeur :	Maxis
Disponibilité :	Septembre
Origine :	US

Maxis a abandonné son ambitieux projet au sujet de *SimCity 3000*. Après quatre ans de développement, la compagnie laisse tomber son rêve de créer une ville entièrement en 3D, avec différents systèmes de zoom et de rotation. À présent, il travaille sur ce qui ressemble à une mise à jour de *SimCity 2000*.

Luc Barthelet, directeur général de Maxis, déclare ainsi : « Sur papier, la navigation 3D semblait une bonne idée. Mais, la technologie actuellement disponible sur les PC domestiques, n'a pas encore la puissance nécessaire pour procurer la richesse graphique que nos consommateurs sont en droit d'attendre. Donc, l'année dernière, nos équipes sont revenues à leurs tables de dessin. »

SimCity 3000 s'est toujours voulu un projet d'envergure. Le programme originel était de créer une vraie cité en temps réel, entièrement en 3D, avec des piétons et des véhicules en forme de polygones. Pour permettre au joueur de se déplacer rapidement dans et autour des villes, les développeurs ont étudié la possibilité d'avoir recours à un rendu intermédiaire. Cela permet d'augmenter le niveau de détail si la caméra reste immobile un moment, tout en revenant à un niveau de détail minimum si le





Même avec son nouveau concept graphique, *SimCity 3000* propose un niveau de détail accru. Le joueur peut observer des piétons ou des voitures circulant librement dans la ville.

joueur se déplace. Néanmoins, même un compromis aussi radical ne pouvait régler tous les problèmes. Par exemple, les premières images de *SimCity 3000* montraient des voitures 3D relativement complexes. Comment y aurait-il eu suffisamment de voitures affichées pour représenter une circulation réaliste ?

Paradoxalement, la seule surprise de cette nouvelle version de *SimCity 3000* est sa ressemblance avec *SimCity 2000*. D'accord, il est clair que les graphismes ont été améliorés. Les gratte-ciel sont encore plus immenses et les immeubles plus diversifiés. Nous avons affaire à une authentique mégapole. « Votre agglomération va se mettre à vivre avec ses immeubles en 3D richement détaillés, ses piétons qui se déplacent à travers la ville, ses voitures qui roulent dans les rues et, bien sûr, les habituelles catastrophes », promet Luc Barthelet.

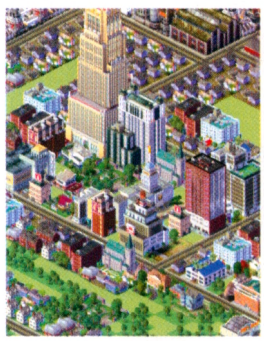
Globalement, les changements visuels ne sont pas aussi radicaux que le passage à la vue en perspective isométrique de *SimCity 2000*. Sur un marché obsédé par la qualité graphique, Maxis devra travailler dur pour convaincre les joueurs que cette nouvelle version constitue une amélioration notable par rapport à son prédécesseur.

Alors, qu'offrira *SimCity 3000* ? Tout d'abord, il est nettement plus grand, notamment avec les cartes qui ont quadruplé de dimensions. Il y a surtout une plus grande variété de bâtiments. Les joueurs de *SimCity 3000* pourront également gérer leur ville et en maîtriser l'administration de façon plus poussée. « La simulation est le cœur de *SimCity*. Nous avons ajouté de nouvelles données, de nouveaux contrôles grâce auxquels vous serez capable d'influencer encore plus l'expansion de votre agglomération », annonce le directeur général de Maxis.

Le joueur pourra ainsi contrôler entièrement sa cité, depuis les plus petits magasins jusqu'aux services d'urgence. Signalons aussi des désastres urbains à découvrir, des conseillers plus intelligents et nombre d'éléments inédits.

SimCity 3000 devrait aussi continuer à se développer après sa sortie. De nouvelles maisons, des magasins ou des usines devraient être disponibles sur Internet, bien que Maxis ait déclaré qu'il y aurait plus que de simples changements graphiques. En dépit de ces orientations, même les fans de *SimCity 2000* ont reconnu qu'il ne s'agissait pas d'un chef-d'œuvre. Bugs mis à part, la plus grande déception vient du fait qu'une fois la cité terminée, il ne reste plus qu'à en construire une nouvelle. Le challenge du jeu consiste, en effet, plus à gérer la croissance d'une ville qu'à administrer une cité complètement développée.

Malgré ses lacunes, *SimCity* demeure cependant le poids lourd de Maxis. Aussi, au lieu de profiter de ce filon en lançant n'importe quelle simulation graphique décevante en se contentant de mettre un Sim dans le nom (SimIsle, SimAnts…), Maxis serait plus inspiré de supporter et d'étendre son titre phare. Le site de *Total Annihilation*, de Cavedog, a montré la popularité des add-on. Il reste tout de même à voir si les joueurs sont prêts à payer pour cela.

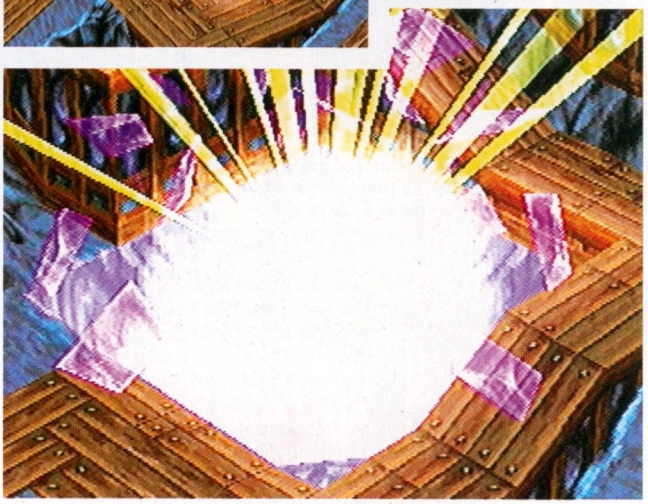


Les luxueuses zones d'habitation (à gauche) doivent être à distance des usines (au-dessus).

BREATH OF FIRE 3

Réveillez le dragon qui sommeille au plus profond d'un enfant et regardez-le évoluer à travers les ans... dans l'espoir qu'il trouve sa place dans ce monde hostile. Capcom propose, sans doute, le meilleur des trois *Breath of Fire*.

Tiré d'un sommeil millénaire par des explorateurs, notre jeune dragon, malgré sa puissance légendaire, se fait piéger.



Les pouvoirs magiques dans *Breath of Fire 3* offrent quelques effets visuels agréables, surtout le souffle du dragon.

Format :	PlayStation
Éditeur :	Capcom
Développeur :	Capcom
Disponibilité :	Octobre
Origine :	Japon

Depuis des années, le jeu de rôle remporte un succès phénoménal au Japon. Squaresoft s'est imposé comme la référence en la matière, avec sa très célèbre saga des *Final Fantasy*. Il est donc difficile de surpasser ce pionnier qui excelle dans l'art du jeu de rôle. Néanmoins, Capcom a réussi à captiver les joueurs avec sa série des *Breath of Fire*. Les Français sont timides à l'égard des jeux de rôle sur console et clament haut et fort que ce genre n'a pas son public dans l'Hexagone.

Avec la fulgurante réussite de *Final Fantasy VII*, les éditeurs commencent à réagir et prévoient plus de jeux de rôle dans l'avenir. *Breath of Fire 1* et *2* n'étant pas sortis officiellement en France, il est dommage que la plupart des joueurs français ne découvrent que le troisième volet de cette fabuleuse série. Le géant des jeux de combat nous démontre, une fois de plus, qu'il peut produire d'excellentes suites sans tomber forcément dans le déjà-vu.

Dans *Breath of Fire 3* le joueur incarne un bébé dragon que des explorateurs s'efforcent de réveiller. Une fois capturé, le jeune dragon est enfermé et transporté dans un endroit plus sûr. Heureusement, l'animal arrive à s'échapper et à reprendre sa forme humaine à l'instant où il perd sa combativité. Par la suite, l'enfant est recueilli et élevé par des voleurs, avec lesquels il affronte ses premières missions un peu désemparé. Votre destin prend forme au cours de l'aventure et différentes épreuves vous donnent des indices sur votre véritable nature et vos origines. Le personnage grandit tout au long du jeu et en fonction du scénario. Capcom pousse le détail loin, l'attitude de votre héros variant en fonction de son expérience : peureux dans les premières heures de jeu, celui-ci dégaine son arme maladroitement et frappe ses adversaires en fermant les yeux. Par la suite, il gagne en assurance et devient un authentique guerrier, bravant ses ennemis de face, avec une adresse et une efficacité croissantes.

À l'instar des précédents *Breath of Fire*, votre personnage possède la faculté de se transformer en dragon. Cette métamorphose évolue en fonction de la puissance du héros et provoque de plus en plus de dommages sur les opposants que vous rencontrez.

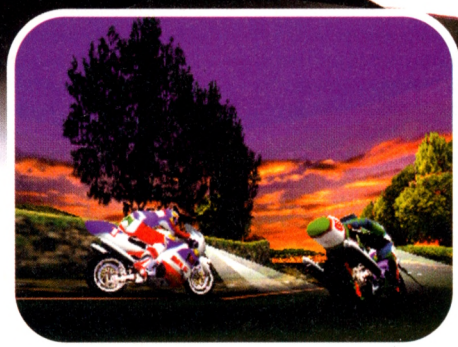
Breath of Fire 3 est entièrement réalisé en 3D. Un système de caméras permet de regarder les décors sous différents angles. Bien qu'il soit graphiquement moins fouillé que *Final Fantasy VII*, *Breath of Fire 3* dispose d'un scénario très captivant et c'est bien là le principal.

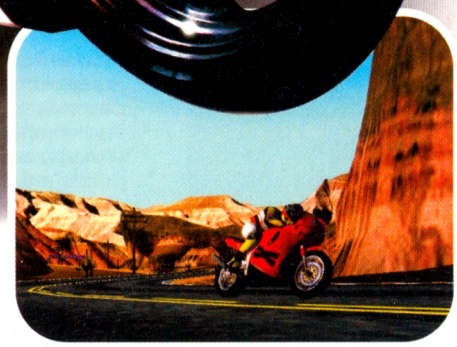
Dès les premiers instants du jeu, vous découvrez que vos hôtes se révèlent être de sympathiques voleurs.

Pour admirer le PAYSAGE...

'Faudrait lâcher la poignée d'gaz !!!

"A essayer d'urgence !"
Moto Revue





Redline™ RACER

La course de motos qui décoiffe sous le casque !

MAXI Sound 64 DYNAMIC 3D

Recommandé par

http//www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft

OUTCAST

Après avoir réalisé des titres sur C64 (*Iron Lord*), Amiga (*Unreal, Agony*), s'être essayé aux bornes d'arcade (*Ultimate Tennis*), Appeal est passé au PC. Si *No Respect* fut un jeu d'action vite oublié, leur nouveau produit risque de faire beaucoup plus de bruit.

Le look de Cutter Slade a été complètement revu, ce qui est une bonne idée... *Outcast* dispose de graphismes d'une excellente qualité, compte tenu de leurs faibles résolutions.

Autant *No Respect* était un produit développé essentiellement pour tester les structures d'Appeal, autant *Outcast* est clairement présenté comme le projet leader du studio. Le joueur y incarnera Cutter Slade, un chef de commando envoyé dans une autre dimension pour sauver le monde. Il devra retrouver les membres de la précédente expédition, explorer un monde inconnu, interroger les gens... Mais, il ne s'agit pas, pour autant, d'un classique jeu d'action/aventure. **Yves Grolet**, directeur du département R&D d'Appeal, explique ainsi : « On s'ennuyait avec les jeux. Ceux d'action étaient répétitifs, sans variations à long terme. Funs au début, ils devenaient vite ennuyeux. Pour l'aventure, c'est pareil, sauf que le temps d'introduction est plus long. On y tente vaguement d'intéresser le joueur, avec des énigmes qui l'ennuie tout autant. Nous voulions mixer les deux, en utilisant vraiment les deux genres. Ainsi, le joueur pourrait rentrer rapidement dans le jeu, s'amuser à le découvrir, et continuer à jouer pour le plaisir de l'aventure et des combats. En plus de ces deux axes, *Outcast* introduit un troisième élément : la stratégie. Ce titre contient, en effet, un aspect commando, avec de l'infiltration. Les ennemis sont organisés et réagissent de façon réaliste, notamment lors de la relève, de l'entraînement... Le joueur peut observer et anticiper leurs fautes (inattention ou autres, Ndlr). »

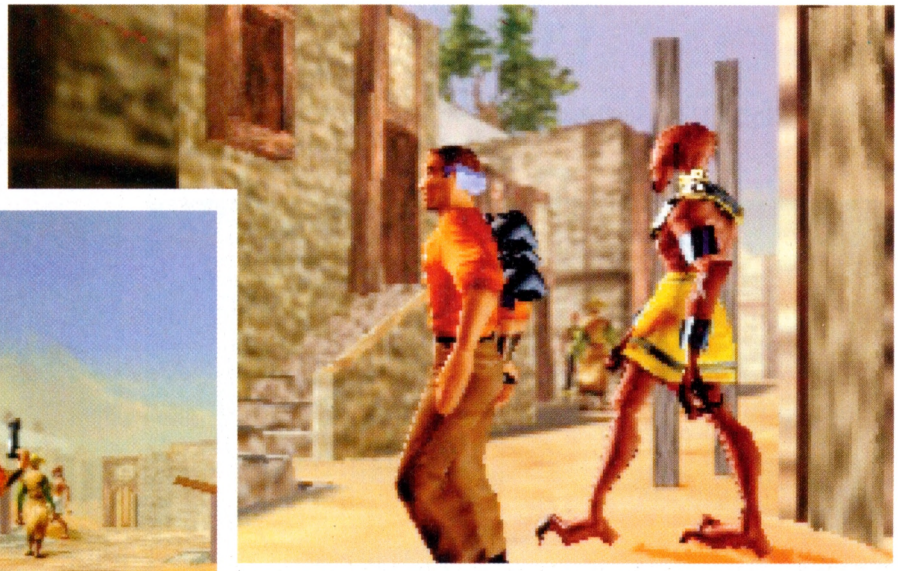
« C'est pour rendre cette partie intéressante qu'Appeal a développé Gaia », souligne **Olivier Masclef**, le chargé de production. Gaia, pour Game's Artificial Intelligence with Agents, est le nom du moteur d'intelligence artificielle d'*Outcast*. Basé sur le principe des sociétés d'agents interagissant entre eux, comme les fourmillières, il est l'un des points clé de ce soft.

Le chargé de production, imperturbable, continue : « Quoi que le joueur fasse, *Outcast* restera cohérent et concret, permettant un jeu réellement tactique. Dans un jeu classique, le héros tombe sur un monstre quand il ouvre une porte, pendant que les autres aliens restent dans leurs coins, attendant que le joueur vienne à eux. Ce n'est pas réaliste mais ils ont des contraintes de mémoire ou de programmation, ce qui n'est pas notre cas. »

Théoriquement, le discours est alléchant, tout comme celui de l'histoire. « Nous avons introduit une architecture innovante, enchaîne Yves Grolet, une belle histoire doit être séquentielle, pourtant, cela ennuie le joueur. Ici, on a une partie de narration – les histoires au travers de l'aventure – et une partie de liberté – les playgrounds : exploration, aventure, action.

Les graphismes de l'eau sont remarquables de réalisme. Les reflets, les vagues et les déformations sont fidèlement reproduits.

Format :	PC, Katana
Éditeur :	Infogrames
Développeur :	Appeal
Disponible :	Septembre (PC)
Origine :	Belgique



Dans *Outcast*, plusieurs milliers d'individus sont présents, la plupart se trouvant en ville. Il faudra discuter, négocier ou se battre avec certains d'entre eux.

Outcast est ainsi découpé en plusieurs parties, avec différentes quêtes. Le " séquencement " entre ces parties est entièrement libre, dépendant des actions du joueur. Dès que ce dernier a suffisamment avancé dans l'action, le jeu propose un rebondissement. » Olivier Masclef rajoute, content de son effet : « Si le joueur ne vient pas à l'histoire, l'histoire viendra au joueur. »

En substance, au niveau démonstration du produit, qu'est-ce que cela donne ? Techniquement, *Outcast* est très ambitieux. Basé sur un moteur 3D maison, ce titre utilise la technologie des voxels, ce qui permet des paysages réalistes et variés, avec des formes douces et irrégulières. Le jeu est très fluide, même si, paradoxalement, il ne gère pas les cartes 3D. *Outcast* sera effectivement le premier soft à tirer réellement parti du MMX. Ceux qui émettent, non sans raison, quelques réserves seront surpris : *Outcast* est superbe. Non seulement il autorise l'affichage d'une multitude de personnages dans des décors complexes, sans aucun ralentissement ; mais il dispose d'une gestion de l'eau, du brouillard ou des ombres vraiment convaincante ; sans omettre qu'il ne nécessite pas de machine surperpuissante, même pour le mode 16 millions de couleurs.

Toujours au chapitre concret, ce titre bénéficie d'une ambiance sonore exceptionnelle, avec environ une heure de musique classique jouée par l'Orchestre symphonique de Moscou. « Nous avions été impressionnés par l'ambiance créée par les musiques d'*Heart of Darkness*. C'est ce qui nous a donné envie de faire la même chose », observe le directeur du département R&D. Un compositeur, Lennie Moore, recruté sur Internet, a imaginé la musique. Le résultat est suffisamment convaincant pour qu'un CD audio voit bientôt le jour. *Outcast* utilise un système de mixage de pistes dynamique, permettant un choix des morceaux en fonction du niveau, du moment, et réglant le degré sonore en fonction de l'action. Tous les dialogues du jeu seront parlés et synchronisés sur les lèvres, avec les mouvements du visage, tandis que de nombreux bruitages de fond enrichiront l'ambiance générale. Pour mettre autant de sons, Appeal a eu recours à la technologie GSM, celle des téléphones, qui tolère une compression efficace sans surcharger le processeur.

Pour Appeal, *Outcast* est plus qu'un nouveau jeu : c'est, sans conteste, un type de loisir inédit. Yves Grolet prophétise : « La richesse du monde créé suffira à elle seule. Les concepteurs ne seront plus obligés de bloquer ou d'intéresser le joueur avec des pièges. Son émerveillement retiendra sans difficultés. Ce produit ne sera pas l'aboutissement d'une expérience, mais juste le début d'une révolution. » Et Franck Sauer d'achever : « On n'aime pas le terme parce qu'il a trop été utilisé, mais sinon on aimerait dire qu'*Outcast* est un film interactif. » Nous l'espérons, car c'est la jouabilité, plus que l'IA ou le moteur 3D, qui fera la différence.

Il y aura de nombreux effets pyrotechniques dans le jeu, essentiellement pour l'utilisation de l'arsenal de Slade.

***Outcast* immergera le joueur dans un monde qui se veut aussi convaincant que « réaliste ». Techniquement, le pari est gagné.**

TONIC TROUBLE

Après l'incroyable succès et les innombrables suites de *Rayman*, ses créateurs sont en train de peaufiner leur inévitable passage à la 3D et à la Nintendo 64.

Ed, le héros du jeu, n'est que l'un des trente personnages du titre. À ses côtés, on rencontre des légumes tueurs, une « dinovache » et une pléiade de créatures tout aussi étranges. *Tonic Trouble* ressemble beaucoup plus à un dessin animé que *Mario 64*.

Il aura fallu attendre près de deux ans pour voir débarquer des vrais clones de *Mario 64*. Alors que le *Croc* d'Argonaut, ne représente, par exemple, qu'une rapide transition vers un jeu de plate-forme 3D, les futurs *Holy Magic Century* de Konami, et *Tonic Trouble* d'Ubi Soft, auraient été inconcevables sans les efforts des pionniers de Nintendo. Mais, après tout, les nouveaux concepts deviennent assez vite des exemples à suivre, surtout s'ils fonctionnent. Notons, tout de même, que l'intention d'Ubi Soft n'est pas le plagiat. Le développement de *Tonic Trouble* est la conséquence logique de la création d'un outil d'intégration 3D, l'ACP, qui a coûté près de 20 millions de francs et qui est capable de révolutionner le genre. « Il offre des possibilités créatrices non plus aux programmeurs, mais directement aux games managers. Le résultat donne des personnages et des environnements graphiques plus complexes », précise le directeur de projet, **Gregoire Gobbi**.

Le héros de *Tonic Trouble*, Ed, est un alien qui, par bêtise, à jeter une bouteille sur la planète Terre. Par la suite, cet objet a commencé à tout bouleverser, transformant notamment les légumes en affreux méchants. Condamné à récupérer la bouteille, Ed est envoyé sur la Terre. Le moins que l'on puisse dire, en regardant ses mouvements et ses mimiques, c'est qu'il a de la personnalité. La nouveauté de *Tonic Trouble* est d'accorder la même particularité aux autres personnages du jeu. Le directeur de projet, soutient ainsi : « Dans *Mario 64*, à part *Mario*, tous les personnages ont une personnalité et une humeur bien définies. Dans *Tonic Trouble*, tous les protagonistes réagissent différemment, à divers moments. »

Cela crée des personnages vivants et animés. Plutôt que d'utiliser des scripts précis pour leurs mouvements et leurs attitudes, la trentaine de personnages du jeu vont interagir avec Ed, suivant les actions du joueur. Gobbi affirme que les caractères contrôlés par l'ordinateur se trouvent dans la dizaine de mondes du jeu et apparaissent en fonction des actes du joueur. Cette complexité est rendue possible par l'intelligence artificielle du système d'intégration 3D. Il est difficile de prévoir comment ce système fonctionnera pendant le jeu, cependant, par rapport à *Rayman*, le but d'Ubi est clair : *Tonic Trouble* sera un titre d'aventure et d'action. Rassurons les fans, il y aura aussi un peu de plate-forme. Néanmoins, pour finir *Tonic Trouble*, il faudra plus que de l'agilité. De fait, les quelques énigmes découvertes réclament autant d'observation que de perspicacité.

Le joueur devra discuter avec d'autres personnages, mais les dialogues ne seront pas interactifs (au-dessus et en bas, à droite). On trouvera aussi des courses à la *Mario 64*.

Format :	PC, N64
Éditeur :	Ubi Soft
Développeur :	Ubi Soft
Disponible :	Septembre
Origine :	France

PRO:FOOT™

CONTEST:98

"LE FOOT SUR LE TERRAIN PAS À LA TÉLÉ..." **Didier Deschamps**

plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion

BMG INTERACTIVE · Z-AXIS · TAKE 2 · PC CD ROM · PlayStation

L'ABUS DE CE JEU PEUT NUIRE GRAVEMENT AU SUIVI DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

*Bronx © Didier Deschamps - photo : Bardou / Presse Sports

offre de lancement

VOS 5 PREMIERS NUMÉROS OFFERTS!

A retourner accompagné de votre règlement à **NEXT GAMES**-Service abonnement
55 route de Longjumeau 91 387 CHILLY MAZARIN CEDEX

OUI, JE M'ABONNE À NEXT GAMES

○ offre de lancement :
11 numéros pour **195** F au lieu de ~~330~~ F*

Je choisis le mode de règlement suivant :

○ Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDICORP

○ Je règle par carte bancaire

n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| Signature obligatoire

○ Je souhaite recevoir une facture acquittée pour ma comptabilité et faire prendre en charge cet abonnement par ma société

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Ville : _____

* Chaque numéro de **Next Games** est en vente au prix de 30 F
Offre valable en France métropolitaine uniquement. Pour l'étranger, nous consulter.

En application de l'article 27 de la loi 78-17 du 06-01-78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

GF.R01

LES AVANTAGES DE VOTRE ABONNEMENT

1. L'économie maximale, vos 5 premiers numéros sont OFFERTS ! !
2. La garantie d'un tarif préférentiel pendant toute la durée de votre abonnement
3. La certitude de ne manquer aucun numéro
4. La réception de votre magazine à l'adresse de votre choix, avant sa sortie en kiosque
5. La possibilité de recevoir une facture acquittée pour la comptabilité de votre entreprise
6. Le service abonnement répond aux questions concernant votre abonnement au 01 64 54 76 91

Ed, le héros du jeu, n'est que l'un des trente personnages du titre. A ses côtés, on rencontre des légumes tueurs, une « dinovache » et une pléiade de créatures tout aussi étranges. *Tonic Trouble* ressemble beaucoup plus à un dessin animé que *Mario 64*.

Il aura fallu attendre près de deux ans pour voir débarquer des vrais clones de *Mario 64*. Alors que le *Croc* d'Argonaut, ne représente, par exemple, qu'une rapide transition vers un jeu de plate-forme 3D, les futurs *Holy Magic Century* de Konami, et *Tonic Trouble* d'Ubi Soft, auraient été inconcevables sans les efforts des pionniers de Nintendo. Mais, après tout, les nouveaux concepts deviennent assez vite des exemples à suivre, surtout s'ils fonctionnent. Notons, tout de même, que l'intention d'Ubi Soft n'est pas le plagiat. Le développement de *Tonic Trouble* est la conséquence logique de la création d'un outil d'intégration 3D, l'ACP, qui a coûté près de 20 millions de francs et qui est capable de révolutionner le genre. « Il offre des possibilités créatrices non plus aux programmeurs, mais directement aux games managers. Le résultat donne des personnages et des environnements graphiques plus complexes », précise le directeur de projet, **Gregoire Gobbi**.

Le héros de *Tonic Trouble*, Ed, est un alien qui, par bêtise, à jeter une bouteille sur la planète Terre. Par la suite, cet objet a commencé à tout bouleverser, transformant notamment les légumes en affreux méchants. Condamné à récupérer la bouteille, Ed est envoyé sur la Terre. Le moins que l'on puisse dire, en regardant ses mouvements et ses mimiques, c'est qu'il a de la personnalité. La nouveauté de *Tonic Trouble* est d'accorder la même particularité aux autres personnages du jeu. Le directeur de projet, soutient ainsi : « Dans *Mario 64*, à part *Mario*, tous les personnages ont une personnalité et une humeur bien définies. Dans *Tonic Trouble*, tous les protagonistes réagissent différemment, à divers moments. »

Cela crée des personnages vivants et animés. Plutôt que d'utiliser des scripts précis pour leurs mouvements et leurs attitudes, la trentaine de personnages du jeu vont interagir avec Ed, suivant les actions du joueur. Gobbi affirme que les caractères contrôlés par l'ordinateur se trouvent dans la dizaine de mondes du jeu et apparaissent en fonction des actes du joueur. Cette complexité est rendue possible par l'intelligence artificielle du système d'intégration 3D. Il est difficile de prévoir comment ce système fonctionnera pendant le jeu, cependant, par rapport à *Rayman*, le but d'Ubi est clair : *Tonic Trouble* sera un titre d'aventure et d'action. Rassurons les fans, il y aura aussi un peu de plate-forme. Néanmoins, pour finir *Tonic Trouble*, il faudra plus que de l'agilité. De fait, les quelques énigmes découvertes réclament autant d'observation que de perspicacité.

Le joueur devra discuter avec d'autres personnages, mais les dialogues ne seront pas interactifs (au-dessus et en bas, à droite). On trouvera aussi des courses à la *Mario 64*.

Format :	PC, N64
Éditeur :	Ubi Soft
Développeur :	Ubi Soft
Disponible :	Septembre
Origine :	France

"Profoot Contest 98 est un cocktail idéal d'action et de réalisme" **PlayStation Magazine** / Avril 98

"Profoot Contest 98 est un jeu plein d'innovations et de trouvailles qui inaugure la prochaine génération de jeux de foot" **Consoles +** / Avril 98

"Les textures et les animations sont d'une richesse exemplaire" **Playmag** / Avril 98

PRO:FOOT™

CONTEST:98

"LE FOOT SUR LE TERRAIN PAS À LA TÉLÉ..." **Didier Deschamps**

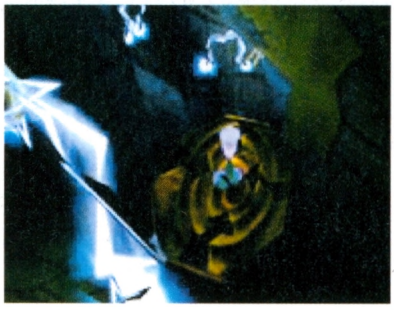
plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion

BMG INTERACTIVE · Z-AXIS · TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE · PC CD ROM · PlayStation

L'ABUS DE CE JEU PEUT NUIRE GRAVEMENT AU SUIVI DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

*Bronx © Didier Deschamps - photo : Bardou / Presse Sports - Sports - ca

Même si les personnages de *Tonic Trouble* n'ont pas de membres, ils jouissent d'une grâce certaine. Les animations sont remarquables. Ed est juste l'un des personnages les plus amusants du jeu (ci-contre).



Tonic a été créé par Michel Ancel, le designer responsable du succès de *Rayman* sur PlayStation. Ces deux jeux partagent donc quelques points communs. Hormis l'absence de bras et de jambes des deux héros, on retrouve le même système de progression. Ed commence dans le jeu sans capacités extraordinaires. Par la suite, il acquiert progressivement de nouveaux talents, comme la faculté de voler ou de plonger. C'est un procédé ingénieux pour récompenser la progression du joueur, tout en lui présentant de nouveaux domaines à maîtriser, avant de l'emmener vers des niveaux plus difficiles.

Tonic Trouble propose une dizaine de mondes, comportant chacun plusieurs niveaux, ce qui devrait lui assurer une durée de vie confortable.

Graphiquement, ce titre est surprenant. Le joueur a réellement l'impression d'être totalement intégré dans un dessin animé. Les décors, le graphisme et l'animation des personnages le conforteront dans cette impression. Les versions PC – avec carte 3D – et N64 sont spectaculaires, même si cette dernière est un peu moins riche graphiquement. Ce produit sera aussi l'un des premiers jeux optimisés pour l'Intel 740, avec lequel il sera livré en bundle. En attendant septembre, date de sortie officielle, Ubi Soft va continuer à améliorer le gameplay de son jeu. Il est clair que, dans l'immédiat, il paraît malaisé de se repérer dans le jeu. En outre, le système de caméra ne facilite pas toujours les choses, surtout lors des vols.

Tout comme les autres produits de l'éditeur, *Rayman* jouira d'un lien Internet, dans le jeu, qui permettra de consulter des infos et des astuces. Le site de *Tonic* devraît également contenir de nouveaux personnages, voire des niveaux inédits.

Si l'on compare *Tonic Trouble* à *Rayman*, en pensant au succès de ce dernier, l'avenir apparaît plutôt assuré pour Ubi Soft…

Ed possède toutes les aptitudes du héros de jeux de plates-formes, de la nage jusqu'au vol.

REFLEXION FAITE

Désolé...

... mais vous montrer les performances exceptionnelles de notre nouvelle carte Monster 3D II sur du papier serait vraiment illusoire. Idem pour la carte Monster Sound, vous avez déjà écouté du papier vous ?

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI.
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

http://www.diamondmm.de

Monster 3D II

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets de la performance avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses record et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément hallucinante.

Monster Sound

Avec la Monster Sound, vos oreilles connaîtront elles aussi le grand frisson. Grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur le bus PCI, vous profiterez d'un son d'une extraordinaire fidélité, et cela, où que vous vous placiez.

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **Surcouf** - **LCDI Advance** - **aAt Superstore** - **magasins FNAC** (MONSTER 3D II).

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale) : 122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France - Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

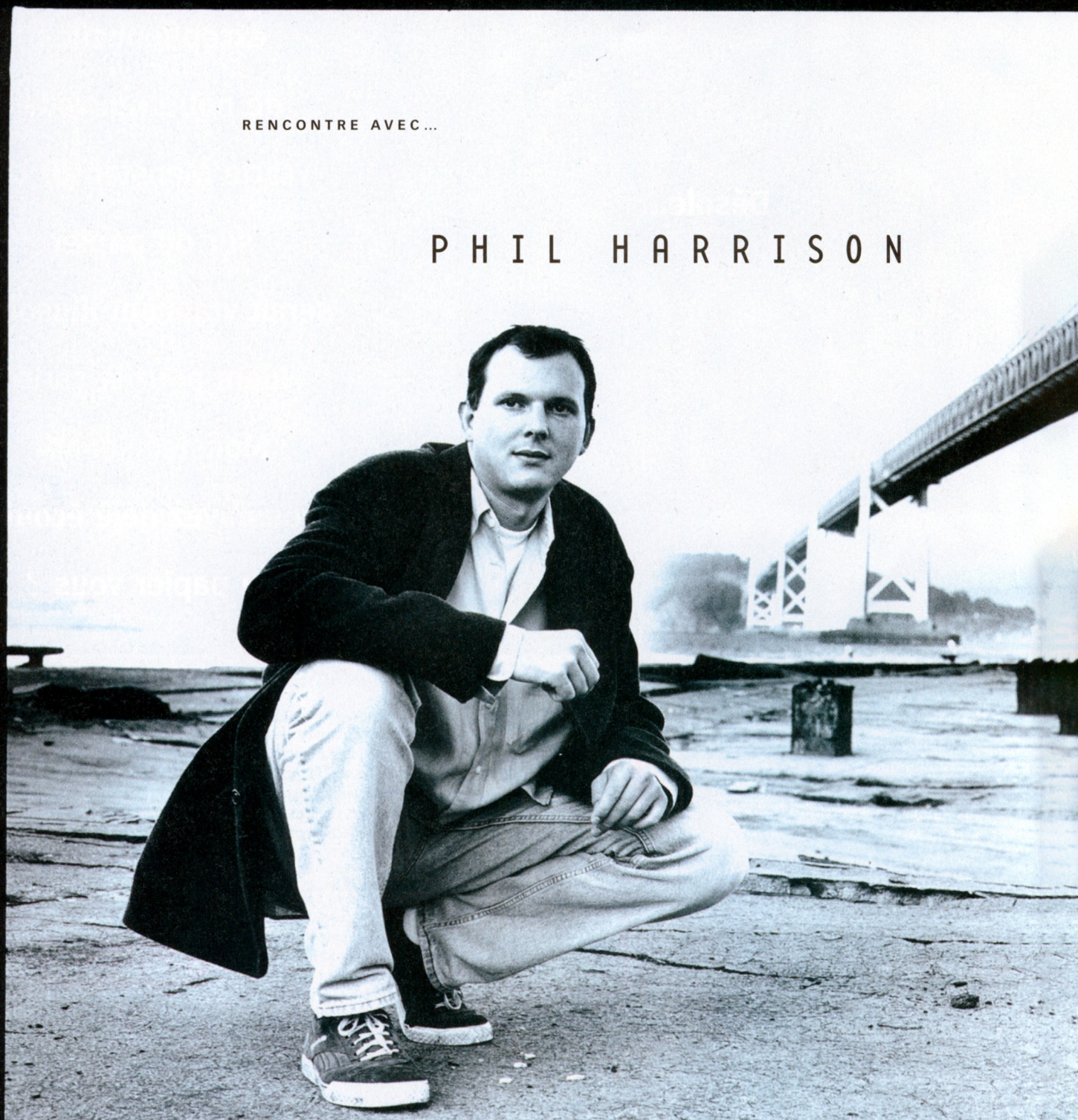
BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer :	High Tech Services :	Ingram Micro :	KARMA :
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél. : 03 20 88 58 00	Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

RENCONTRE AVEC...

PHIL HARRISON



SI LA PLAYSTATION FAIT DÉSORMAIS PARTIE INTÉGRANTE DU PAYSAGE DES JEUX VIDÉO, SONY N'EST PAS POUR AUTANT À L'ABRI DE L'ÉTERNEL PROBLÈME DU RENOUVELLEMENT TECHNOLOGIQUE, À L'HEURE OÙ POINTE DÉJÀ À L'HORIZON LA PROCHAINE GÉNÉRATION DE MACHINES. NEXT GAMES A RENCONTRÉ PHIL HARRISON, VICE-PRÉSIDENT DES RELATIONS AVEC LES ÉDITEURS DE SCEA/R&D EN CALIFORNIE. C'EST LE MOMENT DE LUI POSER QUELQUES QUESTIONS EMBARRASSANTES...

Traduit de l'édition du mois de janvier 1998 de Next Generation, avec l'aimable autorisation de Imagine Media Inc.

Phil Harrison s'est élevé dans la hiérarchie de Sony Computer Entertainment pour devenir l'un des acteurs du succès de la PlayStation, non seulement en Europe, mais également aux États-Unis, où il réside maintenant. **Next Games** l'a récemment rencontré au siège de SCEA, à Foster City, près de San Francisco, pour tenter d'obtenir des informations sur l'inévitable successeur de la machine. Du moins, c'est ce qui était prévu...

***Next Games* :** Traditionnellement, aucune société n'a réussi à maintenir une position dominante d'une génération de machines à la suivante : Atari a perdu le combat contre la NES de Nintendo, Nintendo a perdu contre la Megadrive de Sega, puis Sega a perdu contre Sony. Quels sont vos projets maintenant que l'ère des 32 bits s'achemine vers son inévitable conclusion ?

Phil Harrison : Toute spéculation sur une technologie future doit être modérée par les faits. Nous ne pensons pas avoir réalisé 25 % du potentiel de la PlayStation. Quelle que soit la méthode utilisée pour calculer les ventes, ça marche bien.

Les ventes mondiales de machines ont récemment franchi la barre des 120 millions de francs. Actuellement, nous en sommes à un point où les machines sont devenues vraiment abordables et le catalogue logiciel irrésistiblement séduisant. Les consommateurs achètent en masse. Rien ne laisse pour l'instant présager un essoufflement de la PlayStation à court ou moyen terme. Nous n'avons donc pas de raison d'envisager de prochaines générations de machines.

***Next Games* :** Vous affirmez qu'absolument personne en R&D (recherche et développement) chez Sony ne travaille sur un successeur de la PlayStation. Ça équivaut à un véritable suicide commercial puisque votre technologie 32 bits doit être remplacée un jour et qu'il a fallu huit ans pour mettre au point la PlayStation...

PH : Eh bien... (sourires). C'est vrai que Sony est une société très axée sur la recherche et le développement. La R&D est le moteur de notre succès depuis plus de cinquante ans. C'est vrai aussi que l'équipe qui a créé la technologie de la PlayStation continue à travailler dessus.

Personne n'a été licencié, muté, mis à la retraite ou réorienté professionnellement. Tout le monde travaille très dur sur différents projets de R&D pour la PlayStation, notamment au niveau logiciel, où la priorité réside dans la conception de meilleurs kits et outils de développement pour permettre aux programmeurs de réaliser de meilleurs jeux.

***Next Games* :** La majeure partie de vos ressources en R&D est donc investie dans l'amélioration du processus de développement des titres PlayStation au lieu de la conception de son successeur ?

PH : Exactement. Si vous comparez les jeux actuels sur PlayStation aux tout premiers, vous verrez une amélioration notable au niveau qualité : c'est en partie grâce au fait que les développeurs se sont familiarisés avec l'environnement et le matériel – ils commencent à vraiment bien les maîtriser et à pouvoir en tirer le maximum. L'autre raison majeure c'est que, chez Sony, nous n'avons jamais cessé de les soutenir en leur fournissant de nouveaux kits de développement. Nous avons récemment créé un nouvel API plus abouti, plus puissant, pour leur permettre de tirer le maximum de la machine. C'est notre principale priorité en matière de R&D ces deux ou trois dernières années.

***Next Games* :** Mais l'histoire du jeu vidéo n'a cessé d'être rythmée par une succession de machines remplacées par la nouvelle génération dès qu'elles arrivent à maturité, ce qui est le cas de la PlayStation actuellement. Vous ne craignez pas de perdre le marché ?

PH : Historiquement, c'est moins la volonté d'introduire une véritable nouvelle technologie que le besoin de le faire qui a abouti à la création de générations successives de machines. Actuellement, ce besoin d'une nouvelle génération de machines n'existe pas.

***Next Games* :** Vous parlez des besoins du public ou des besoins de l'industrie ?

PH : Je parle de l'industrie au sens large du terme. Prenez l'exemple des cartouches 16 bits, elles sont désormais dépassées, aussi bien sur le plan technique, créatif que commercial.

***Next Games* :** Nintendo a fait une de ses meilleures années avec la Super NES quand la PlayStation et la Saturn ont été lancées. Le succès commercial d'une console ne semble pas garantir obligatoirement la pérennité à la société qui l'a créée.

PH : Vous abordez un point important. C'est vrai que Nintendo a réalisé beaucoup de bénéfices, mais à l'époque l'ensemble des développeurs et des éditeurs agonisaient littéralement. Des prévisions pessimistes circulaient contre l'industrie à cause des cartouches. L'effondrement des 16 bits, si vous tenez à utiliser ce terme, a été causé par l'absence de créativité et d'innovations techniques. La technologie avait créé des limites que les développeurs ne pouvaient franchir. On ne pouvait pas faire grand-chose avec un système de cartouches 16 bits, à part des jeux rudimentaires à scrolling horizontal.

Par conséquent, la différence entre un jeu et ses suites ou ses déclinaisons était réellement trop négligeable. Tous les jeux commençaient à se ressembler. Ne voyant pas d'améliorations notables entre un jeu et sa suite, les consommateurs se sont pris en main et ont décidé de se tourner vers un format offrant davantage de créativité et d'innovation. Ce format, c'est la PlayStation.

Next Games : Pourtant, de nombreux joueurs pensent désormais que tous les jeux PlayStation commencent à se ressembler...

PH : Non, c'est une affirmation que je conteste vigoureusement. Les jeux PlayStation ne cessent de s'améliorer et continueront dans ce sens.

Nous venons de présenter un nouveau système de développement sur PlayStation, le kit 2700. C'est à la fois un analyseur de programmes et un système de développement qui permet aux programmeurs d'avoir une vision globale de ce qui se passe dans la machine, à tout moment. Ce kit leur permet de paramétrer leur logiciel pour atteindre des performances techniques inédites.

Nous avons analysé presque tous les jeux disponibles sur le marché. Aussi, nous sommes persuadés que même les meilleurs titres exploitent moins de 50 % du potentiel de la machine. Ensuite, nous avons étudié la façon d'utiliser cette réserve de puissance et avons mis cette application à la disposition des développeurs. S'ils font bien leur boulot, il y aura de plus en plus de produits de grande qualité qui repousseront encore plus loin les limites de la machine, pendant l'année 1998 et jusqu'en 1999.

Next Games : Nous avons été surpris par l'aboutissement atteint par l'équipe de *Gran Turismo*. Que pensez-vous de ce jeu ?

PH : *Gran Turismo* est actuellement mon jeu PlayStation préféré. Je n'ai pas arrêté d'y jouer pendant mes congés de fin d'année. J'ai suivi le développement du titre pendant quelque temps et je me réjouis pour Yoshida-san, Yamauchi-san et le reste de l'équipe que le jeu soit si bien accueilli.

C'est l'exemple parfait du développeur visionnaire qui possède une inflexible volonté de perfection et qui a pu y consacrer assez de temps pour l'atteindre. Techniquement, le jeu est vraiment bien réalisé, mais je pense que son atout réside dans sa conception. La partie « simulation » est bien intégrée et toute la partie où vous vous qualifiez est vraiment prenante, tout en vous permettant de vous familiariser avec le jeu. *Gran Turismo* a indéniablement haussé le niveau des jeux de courses.

Next Games : Comment Sony contribue-t-il à la création de jeux de ce niveau ?

PH : Techniquement, le degré de soutien que nous sommes capables d'offrir aux éditeurs extérieurs et à nos équipes internes permet à tout le monde de disposer de la puissance nécessaire à la création des jeux de ce niveau. Les nouveaux outils plus puissants, comme le kit 2700, permettent aux programmeurs d'utiliser les ressources optimales du système. Avant, le temps passé et les efforts consentis pour obtenir une performance significative étaient trop importants par rapport au bénéfice perçu par le consommateur. Désormais, le processus d'écriture est facilité puisque les programmeurs disposent d'un système complet, de l'analyse globale au niveau de potentialités le plus bas de la machine. Les moteurs 3D et les ressources nécessaires du CPU peuvent être ainsi équilibrés, pour obtenir la meilleure performance, dans un environnement de jeu présentant davantage de polygones, une meilleure résolution et une plus grande fluidité.

Le plus important reste néanmoins la conception du jeu. Je pense que les développeurs sont maintenant suffisamment à l'aise avec le système graphique de la PlayStation pour pouvoir se concentrer sur l'intégration d'une I.A. intéressante et stimulante, sur la dynamique ou d'autres facteurs de simulation physique.

C'est certainement la plus grande amélioration réalisée dans les jeux de courses comme *Gran Turismo* – la dynamique du système de suspension de la voiture fonctionne vraiment en temps réel ! Les programmeurs ont été capables d'allouer des ressources système à la gestion de la dynamique tout en conservant un moteur graphique de qualité.

« HISTORIQUEMENT, C'EST MOINS LA VOLONTÉ D'INTRODUIRE UNE VÉRITABLE NOUVELLE TECHNOLOGIE QUE LE BESOIN DE LE FAIRE QUI A ABOUTI À LA CRÉATION DE GÉNÉRATIONS SUCCESSIVES DE MACHINES. »

Next Games : Abordons le problème sous un autre angle. Quand vous regardez en arrière, pensez-vous que c'est Sony qui a réussi sur le marché de la nouvelle génération de machines ou que ce sont Nintendo et Sega qui ont échoué ?

PH : C'est une bonne question. Notre succès est certainement, par définition, synonyme d'échec pour nos concurrents.

Next Games : Mais n'estimez-vous pas que Sega et Nintendo, ayant trébuché pendant la transition des 16 bits vers la nouvelle génération de machines, ont d'une certaine manière laissé le champ libre à Sony ?

PH : Hum, je laisserai le soin à **Next Games** de commenter les décisions stratégiques de nos concurrents...

Next Games : Avez-vous été impressionné par la Nintendo 64 ou vous attendiez-vous à mieux ?

PH : En tant que joueur, je vous répondrai que j'ai toujours respecté Nintendo, mais que leur dernier produit ne répond ni aux promesses faites par une campagne de marketing agressive, ni à mes attentes personnelles.

Par contre, en tant que cadre employé par Sony Computer Entertainment, j'imagine qu'ils ont été obligés de passer à l'action à cause de la domination de la PlayStation. Comme ils ont réagi probablement de façon prématurée, voire vindicative, ils ont commis des erreurs. Cela dit, ce n'est pas à moi d'émettre des commentaires.

Next Games **:** Vous avez dit que Nintendo a perdu du terrain au profit de Sony parce que les éditeurs sur SNES agonisaient. Estimez-vous que ces éditeurs, comme Acclaim ou EA, peuvent forcer le marché à changer de format ? Sinon, dans quelle mesure un fabricant de machines oriente-t-il les besoins du marché ?

PH : C'est une relation symbiotique. Un fabricant est obligé de prendre certains risques commerciaux – ceux que les éditeurs ne peuvent assumer – pour imposer sa machine sur le marché. Mais nous devons aussi nous assurer que le reste de l'industrie suit. C'est pourquoi nous sommes confiants quant à la PlayStation. Nous n'avons pas diminué notre soutien par rapport à il y a deux ou trois ans. En fait, celui-ci gagne chaque jour en qualité et en investissement. Si les éditeurs ne faisaient pas d'argent avec la PlayStation, ils ne pourraient pas investir dans le développement pour le futur.

La PlayStation a été conçue sur deux principes de base : le premier est le choix créatif de la part des développeurs; le second, qu'il faut également considérer, ce sont les choix commerciaux réalisés par les décideurs qui tiennent les cordons de la bourse chez les éditeurs. Vous devez absolument obtenir l'équilibre entre les deux. Vous pouvez offrir la plus incroyable des technologies mais si la base installée de votre machine, ou tout du moins son potentiel, n'est pas suffisamment importante, personne ne la soutiendra parce que ceux qui signeront les chèques voudront un retour sur investissement.

Next Games **:** Mais, pendant que Sony et les principaux éditeurs continueront à profiter du marché de la PlayStation, les joueurs commenceront à rechercher la nouveauté. De même, les développeurs ambitieux commenceront à s'intéresser à des marchés naissants. Cela ne favorisera-t-il pas l'émergence d'une nouvelle machine, encore plus puissante, susceptible de menacer la suprématie de la PlayStation ?

PH : Nous ne voyons aucune technologie concurrente, que ce soit au niveau logiciel ou matériel, qui pourrait représenter une menace pour le succès de la PlayStation.

Next Games **:** Étudions la concurrence du PC. Puisque les développeurs de jeux veulent toujours travailler avec le matériel le plus excitant, le plus puissant, comment pouvez-vous être certain que les meilleures équipes de développement ne se tourneront pas vers le PC ? N'y a-t-il pas un risque, parce que le PC gagne de plus en plus de terrain, que les développeurs considèrent les jeux consoles comme une pis-aller ?

PH : La plupart des programmeurs sont, au fond d'eux, des artistes. Ils veulent s'exprimer par le moyen de communication le plus répandu qui possède l'application commerciale la plus large possible. La PlayStation est la seule plate-forme, à travers le monde, qui permette à un développeur de toucher un public d'une dizaine de millions de consommateurs.

Next Games **:** Vous ne considérez donc pas le marché du jeu PC comme une menace ?

PH : Le PC est et s'adresse à un microcosme de joueurs purs et durs – un petit nombre de personnes qui achètent beaucoup de produits. L'innovation existe, bien évidemment, notamment avec les cartes graphiques 3D, mais nous parlons de machines de plus de 12 000 francs pièce. Ce n'est ni une offre adéquate à un marché grand public, ni une technologie concurrente de la PlayStation.

« NOUS NE VOYONS AUCUNE TECHNOLOGIE CONCURRENTE, QUE CE SOIT AU NIVEAU LOGICIEL OU MATÉRIEL, QUI POURRAIT REPRÉSENTER UNE MENACE POUR LE SUCCÈS DE LA PLAYSTATION. »

Next Games **:** Dans ce cas, comment la PlayStation attire-t-elle cette communauté de joueurs purs et durs ?

PH : Tout simplement en proposant les meilleurs jeux aux meilleurs prix. Les consommateurs ont réagi de façon positive à ce que nous avions à offrir, et ont été récompensés avec une gamme de jeux qui ne montre aucun signe de faiblesse.

Next Games **:** Mais maintenant ce « petit nombre de personnes qui achètent beaucoup de produits », selon vos propos, en d'autres termes, les joueurs purs et durs, jouent sur PC. Ne craignez-vous pas que là où vont les joueurs, les autres suivront ?

PH : Je ne crois pas que ce soit le cas. Le marché PC évolue en autarcie. Il n'augmente pas mais se régénère en forçant les mêmes consommateurs à investir toujours plus d'argent, pour améliorer leur machine ou pour en acheter une nouvelle, parce qu'ils ont besoin d'un Pentium II ou d'une 3Dfx. Le PC ne pénètre pas le marché grand public de la même façon qu'un système à moins de 1 200 francs.

Next Games **:** L'immense intérêt soulevé par le PC, comme machine de jeu, vous a-t-il étonné ?

PH : Nous savions que les performances du PC s'amélioreraient. La loi fondamentale qui gouverne la performance de la technologie PC est une ligne droite ascendante. Nous n'ignorions pas que cela se passerait ainsi, sans pour autant nécessairement menacer la PlayStation. C'est un marché différent ; il s'adresse à un autre type de consommateur. En outre, plus le marché s'ouvre, plus la différence entre le consommateur PlayStation et le fan PC s'intensifie.

Next Games **:** L'autre avantage du PC réside dans son potentiel de jeux on line. La PlayStation n'intègre pas de modem. Est-ce une lacune ?

PH : Non, parce que personne ne gagne de l'argent avec des jeux on line. C'est devenu une sorte de caractéristique obligatoire pour les jeux PC – un des points indiqués au dos d'une boîte qui n'a jamais généré un potentiel de profit significatif pour aucun titre.

***Next Games* :** Nous pouvons donc affirmer que vous ne craignez aucun concurrent ?

PH : Si la PlayStation remporte un tel succès, à l'heure actuelle, c'est parce qu'au Japon, des gens très perspicaces ont fait des choix judicieux sur une certaine technologie en 1993. Ils avaient prévu qu'en arrivant en 1996-1997, cette technologie serait suffisamment répandue, disponible et abordable pour permettre la commercialisation de machines à 900 francs. Comme vous le savez, le prix de lancement de la PlayStation était de 1 800 francs aux États-Unis et 2 400 francs au Japon. Même à ces tarifs, nous perdions de l'argent, mais nous savions, grâce à des orientations très judicieuses, que nous pourrions proposer cette technologie à un prix raisonnable. C'est ce qui s'est passé en 1997.

Toute nouvelle société, qui entre dans le secteur des jeux vidéo, doit avoir une vision aussi large que possible de ce qui se passe sur le marché des processeurs et des techniques de production. Franchement, elle doit posséder des compétences dont peu de sociétés peuvent s'énorgueillir dans le monde.

La fabrication de deux millions de PlayStation implique tout un département où le travail du personnel consiste à s'assurer que Sony est régulièrement approvisionné en composants issus de plus de cent sources différentes. Aujourd'hui, il ne suffit plus d'avoir beaucoup d'argent ou de posséder une technologie de pointe. Le succès vous oblige à maîtriser un ensemble sophistiqué d'éléments qui sont interconnectés. Même si les autres sociétés ont des cartes en main, je suis persuadé que personne ne dispose d'autant d'atouts que nous.

***Next Games* :** Puisque vous êtes si confiant, vous ne voyez donc vraiment aucune concurrence, sous quelle que forme que ce soit, à la PlayStation ?

PH : Nos concurrents, au sens très très large du terme, sont les autres moyens que les gens utilisent pour passer leur temps libre. On ne peut consacrer que quelques heures par jour aux loisirs, alors que nous passons la majeure partie du temps à dormir, manger, travailler ou aller à l'école. Ce n'est qu'une fois tous ces besoins accomplis que les gens regardent la télévision, se louent une cassette vidéo, écoutent de la musique ou s'adonnent à de nouveaux loisirs. Le défi de Sony est, jusqu'ici, de proposer aux consommateurs une gamme de produits attractifs susceptibles de changer la mentalité et le comportement face aux loisirs interactifs, voire de changer les habitudes de consommation face aux médias au sens large.

***Next Games* :** Votre objectif est donc d'inciter de plus en plus de gens à passer de plus en plus de leur temps libre avec les loisirs interactifs ?

PH : Absolument. Un de nos objectifs essentiels est de créer des loisirs qui n'ont rien à voir avec les jeux dont nous raffolons actuellement. Nous aurons des consommateurs qui considéreront leur PlayStation comme un appareil de loisir totalement différent.

Je vais illustrer mes propos. Avec un lecteur CD, par exemple, votre loisir à vous pourrait être « The Ramones Greatest Hits » mais, pour moi, ce serait d'autres genres musicaux complètement différents. Pour mon père, c'est la musique classique. Il est horrifié par toutes les musiques actuelles, mais cela ne veut pas dire qu'il n'achète plus aucun CD. Il achète des logiciels. C'est une forme radicalement différente de ce que je considère personnellement comme un loisir.

Je pense que la PlayStation évoluera vers un appareil multifonction pas forcément lié à tel ou tel type de loisir. En fait, c'est une des raisons pour lesquelles nous ne proposons aucun logiciel avec la PlayStation, et la principale raison qui a motivé le design neutre de la machine. Son apparence n'est liée à aucun loisir en particulier. C'est davantage un appareil de loisir, au sens large, qu'une simple machine permettant de juste faire tourner un jeu d'action.

***Next Games* :** Mais, dans la plupart des titres PlayStation, il faut piloter une voiture, tirer, combattre ou « guider un marsupial branché dans un univers fantastique ». Comment comptez-vous aborder d'autres thèmes ?

PH : Tout d'abord, personne ne devrait mépriser la signification ou l'importance de conduire, tirer, combattre ou « guider un marsupial dans un univers fantastique ». Ces jeux sont les chevaux de bataille de notre marché et continueront à y tenir une part importante. Notre travail consiste maintenant à attirer d'autres gens que les joueurs habituels vers la PlayStation.

Parappa the Rapper, par exemple, est un saut de puce vers les nouvelles formes de loisirs. Il souffre actuellement de la comparaison avec les jeux de combat, de courses et d'action qu'on a l'habitude de voir sur le marché. Mais dans deux, trois ou quatre ans, ces nouveaux genres de loisirs ne détonneront plus autant parce qu'ils seront complètement acceptés sur un nouveau marché très très intéressant.

***Next Games* :** Vous devez reconnaître que la PlayStation sera dépassée un jour. Dans cette hypothèse, qu'espérez-vous lire sur le descriptif de la machine nouvelle génération dominante ?

PH : Il existe toute une panoplie de technologies dont tout le monde parle en ce moment. Elles sont apparemment considérées comme le fin du fin, mais nous pensons, chez Sony, qu'elles apparaitront rapidement comme obsolètes. Les paris sont ouverts. Celui qui tente aujourd'hui de prédire l'avenir joue gros. Et ce n'est pas moi qui miserai le premier...

« LA PLAYSTATION ÉVOLUERA VERS UN APPAREIL MULTIFONCTION PAS FORCÉMENT LIÉ À TEL OU TEL TYPE DE LOISIR. C'EST POUR CELA QUE LE DESIGN DE LA MACHINE EST NEUTRE. »

Graveurs de CD-R, CD-RW et DVD-R . . . IDE ou SCSI

Kit SCSI PCI

PressIT: Logotez vos CD

MUSIQUE

DONNEE

PHOTOS

VIDEO

TRAXDATA®

Record your own CD's

MUSIC • DATA • VIDEO

Les produits TRAXDATA sont disponibles chez nos revendeurs partenaires ou demandez à votre revendeur habituel.

06	K2C	NICE	04 92 00 15 15	34	MICROTIC'S	PEROLS	04 67 50 00 23	67	ANS	VENDENHEIM	03 88 18 24 88
06	COMPUTER CENTER	NICE	04 93 88 20 89	35	LM INFORMATIQUE	RENNES	02 99 51 01 90	67	LITE COMPUTER	STRASBOURG	03 88 36 26 00
06	E.S.D.	CANNES	04 93 99 17 80	37	LOGISOFT	TOURS	02 47 64 08 01	68	LITE COMPUTER	MULHOUSE	03 89 66 38 38
11	KTS	NARBONNE	04 68 41 65 30	38	PC PRICE	GRENOBLE	04 76 96 41 41	68	LITE COMPUTER	COLMAR	03 89 20 62 62
13	CHEAP COMPUTERS	AIX EN PROVENCE	04 42 93 65 37	38	ESPACE BUREAUTIQUE	GRENOBLE	04 76 63 38 38	69	FAT COMPUTER	LYON	04 78 60 48 55
13	BDJ INFORMATIQUE	MARSEILLE	04 91 09 72 61	42	MSD	ST ETIENNE	04 77 49 44 30	69	LYON CD ROM	LYON	04 78 61 20 77
13	AXE INFORMATIQUE	MARSEILLE	04 91 48 40 55	44	MICROMANIE	ORVAULT	02 40 63 90 03	69	MICRO DISCOUNT	LYON	04 72 61 80 75
13	CYBERMANIA	MARSEILLE	04 91 29 61 16	45	FBIO	ORLEANS	02 38 53 82 22	69	MSD	LYON	04 78 24 19 20
13	MICROVELLA	ST VICTORET	04 42 46 88 88	51	EURO & TEK	REIMS	03 26 85 08 91	69	FTO	LYON	04 78 15 00 70
17	IDEAL MICRO 17	LA ROCHELLE	05 46 34 90 50	51	EURO & TEK	EPERNAY	03 26 51 67 30	69	PC PRICE	VILLEURBANNE	04 78 89 93 33
29	LM IMFORMATIQUE	ST BRIEUC	02 96 94 54 54	53	LM INFORMATIQUE	LAVAL	02 43 69 30 01	74	CYBERSTORE INF.	ANNECY	04 50 51 20 30
28	FBI	LEVES	02 37 21 23 24	54	FIS	NANCY	03 83 96 37 32	75	SURCOUF Stand TRAX	PARIS (12°)	01 53 33 20 91
29	LM IMFORMATIQUE	QUIMPER	02 98 64 43 80	57	LITE COMPUTER	METZ	03 87 75 21 31	75	LCDI (12°)	PARIS	01 43 43 10 04
30	FTO	NIMES	04 66 68 26 32	57	EURO COMPUTER	METZ	03 87 68 03 45	75	LCDI (20°)	PARIS	01 43 15 02 04
30	SAB COMPUTER	NIMES	04 66 76 20 76	59	ELIO MICRO	LILLE	03 20 15 19 19	75	MICROSTEEL (11°)	PARIS	01 43 38 98 77
31	E.C.S.	TOULOUSE	05 61 25 23 33	59	TBM INFO	LILLE	03 20 54 18 28	76	NICOLAS ET FILS	LE HAVRE	02 35 13 04 99
31	MICROTIC'S	PORTET/GARONNE	05 62 20 07 38	59	TBM INFO	VALENCIENNE	03 27 21 10 65	80	CD COMPUTER	AMIENS	03 22 71 86 86
33	CYBERTEK	TALENCE	05 57 96 75 76	59	SPOT INFORMATIQUE	VILL. D'ASCQ	03 20 61 74 00	84	FTO	AVIGNON	04 90 85 66 60
33	INFODIRECT	TALENCE	05 57 96 90 00	63	ELIMAC	AUBIERE	04 73 44 50 50	87	ON LINE COMPUTER	LIMOGES	05 55 33 32 31
33	FIXION	BORDEAUX	05 56 93 21 79	66	EPSILON INFO	PERPIGNAN	04 68 54 99 77	92	GDM	ANTONY	01 46 66 60 60
34	FTO	MONTPELLIER	04 67 40 47 44	66	POINT DAYMON	PERPIGNAN	04 68 35 94 94		Pour les entreprises	MARVIG INFO.	01 47 90 00 10
34	SAB OBBO	MONTPELLIER	04 67 65 56 46	66	PC DAYMON	LE BOULOU	04 68 87 79 33		Partenaire sur Internet www.Lbv.com		

Email: france@traxdata.com • Internet: http://www.traxdata.com/france

Avant-première : les futurs hits de Psygnosis !

Psygnosis monte au front !

Le monde du jeu vidéo subit des influences, s'imprègne intensément de styles et vit parfois de profondes mutations. Cependant, comme dans toute histoire, à certaines périodes – les années 80 pour exact –, quelques jeux plus que d'autres s'imposent, deviennent facteurs de mode, d'influence, donnant lieu, cycliquement, à de nouveaux genres… de nouveaux thèmes. Ainsi, parfois avec tendresse, on se souviendra de jeux tels que *Barbarian*, *Blood Money,* ou encore du célèbre *Shadow of the Beast*, qui furent, en leur temps, les précurseurs de nouvelles générations de types de jeux.

Cet univers, à l'époque, n'était pas limité à quelques éditeurs. Certains, d'origine japonaise, comme Nintendo, Konami ou Sega se faisaient déjà la part belle, avec des centaines de titres sur consoles 8 bits, de même que nombre d'éditeurs américains et européens bataillaient déjà ferme pour remporter la palme, que ce soit dans le monde alors fleurissant de la micro ou celui un peu vieillissant des consoles. Pourtant, certains, plus que d'autres, se démarquaient déjà en proposant des produits de qualité, particulièrement novateurs. Ce futle cas de la société d'origine anglaise Psygnosis.

Fondée en 1984 par **Ian Hetherington**, aujourd'hui managing director de Psygnosis Ltd, la société accoucha de son premier titre, *Brataccus*, en 1986 sur Amiga 500. Puis, vint le tour, la même année, de *Arena* et *DeepSpace*. L'année suivante, trois autres titres furent commercialisés, dont notamment le très célèbre *Barbarian*, un beat'em up inspiré de « Conan le barbare », qui mettait en scène de valeureux guerriers. En 1989, le rythme de production de la firme s'accélère, pour passer du simple au double. Cette même année, Psygnosis imposa son style… sa griffe avec *Ballistix Blood Money* – un shooting game hallucinant rythmé house music. Et enfin, l'un des plus beaux jeux de plates-formes de l'époque, *Shadow of the Beast*, qui fut décliné ensuite sur Atari ST et console 16 bits.

Mais c'est réellement en 1990 que l'entreprise pris son envol, commercialisant pas moins de douze titres dont *Awesome*, *Obitus* et *Shadow of the Beast 2*. Dès lors, l'éditeur anglais imposa son image de marque. Sa réputation devint très vite internationale.

Depuis, pas moins d'une centaine de produits des plus inoubliables et novateurs, comme *Lemmings*, *Chaos Strike Back*, *Estatica* ont conforté cette dernière et l'ont poussé au premier rang. Rares sont les éditeurs inspirant un tel respect…

Aujourd'hui, après avoir été racheté par Sony Corporation en 1993, tout en ayant contribué pleinement au succès de la PlayStation à travers le monde, Psygnosis réoriente son activité – auparavant essentiellement consacrée à la console de Sony – vers le développement des jeux sur PC.

RRRRS 5 10 15 20 25 30
MANUAL POSITION WHEN USING THIS MASK

Liverpool

Rascal

Ainsi, c'est très clair pour la firme, pas question de changer de politique à proprement dit. Pour demeurer l'un des principaux protagonistes du marché, il faut avant tout s'adapter et agir avec clairvoyance, tout en tenant compte des nombreux facteurs qui influent sur le marché. C'est la ligne directrice de Psygnosis, qui n'hésite pas à anticiper, notamment en passant d'un format à un autre, tout en consolidant sa position sur le marché PC (voir entretien ci-contre).

Une fois les locaux investis, nous avons rencontré l'équipe de développement de Rascal pour avoir une idée précise, suite aux nouvelles orientations de Psygnosis, de ce que peut-être « l'après Rascal » à Liverpool.

Next Games : Sur quels types de jeux travaillez-vous ?
Dave Dootson : Nous avons toujours fait des jeux 3D avant même de développer pour PlayStation. Il s'agit donc, principalement, de passer d'un format à un autre. Nous avons décidé, avec l'équipe des designers, de faire un jeu de plate-forme 3D. Notre attention s'est surtout focalisée sur le design des personnages : nous les voulions très forts pour qu'ils puissent constituer un pouvoir d'attraction suffisant auprès du public, comme *Mario* ou *Sonic*.
Ce n'était pas forcément évident. Nous travaillons actuellement sur un jeu pour Noël prochain, qui, je crois, repoussera les limites de la PlayStation. D'une façon générale, quelle que soit la plate-forme, nous avons toujours adopté cette démarche.
Next Games : Prévoyez-vous de réaliser une conversion de *Rascal* sur PC, par exemple ?
Greg Duddle : Cela me paraît difficile dans la mesure où le public PC est encore très adulte et que *Rascal* ne me semble pas correspondre à ce profil. Psygnosis tente, pour l'instant, de consolider sa marque sur le marché PC. Ce n'est pas encore gagné. Il s'agit de ne pas faire d'erreurs.
Next Games : Pensez-vous que la PlayStation a encore un bel avenir devant elle ?
Dave Dootson : Bien sûr que oui. Les ventes ont atteint des sommets records. C'est un marché tout à fait conséquent qui ne disparaîtra pas de si tôt.

Next Games : Pour quelle machine aimeriez-vous développer ?
Dave Dootson : Je dirai la PlayStation 2 (rires). C'est une machine qui m'a l'air parfaitement performante. Nous devrions pouvoir construire de grandes choses avec.
Next Games : Et la Nintendo 64 ?
Clemens Wangerin : En fait, une de nos équipes travaille actuellement sur un jeu N64…
Le problème, avec la Nintendo 64, c'est la cartouche. Je viens de voir *Yoshi's Story*, qui est absolument extraordinaire, mais qui n'a que six niveaux.
C'est véritablement insuffisant. La faiblesse majeure de la Nintendo 64 réside là. Il faudrait que le support CD sorte rapidement.

Greg Duddle, producer

Dave Dootson, lead progammer

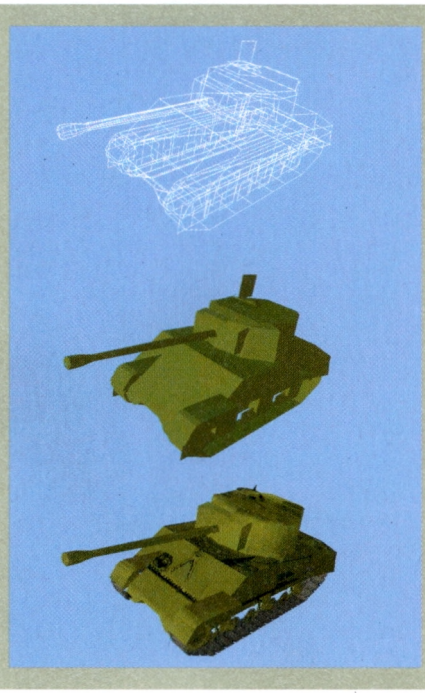
Panzer Elite

Clemens Wangerin, product development manager

La visite se poursuivant, c'est dans l'après-midi que **Clemens Wangerin**, product development manager, nous présenta en exclusivité *Panzer Elite,* qui sera exposé pour la première fois à l'E3. Ce nouveau produit, titre phare de Psygnosis, met en scène les fameux chars allemands de la Seconde Guerre mondiale de la catégorie Panzer. Au-delà de l'aspect purement simulation, le jeu met l'accent tout particulièrement sur la stratégie. Ce qui, paradoxalement surprend, car ce dernier se révèle extrêmement simple à prendre en main. Le joueur pourra, comme nous l'explique Clemens, « remplacer chaque membre de l'équipage du char en fonction des situations. Un pilote mort pourra être suppléé par un capitaine ou un cannonier. »

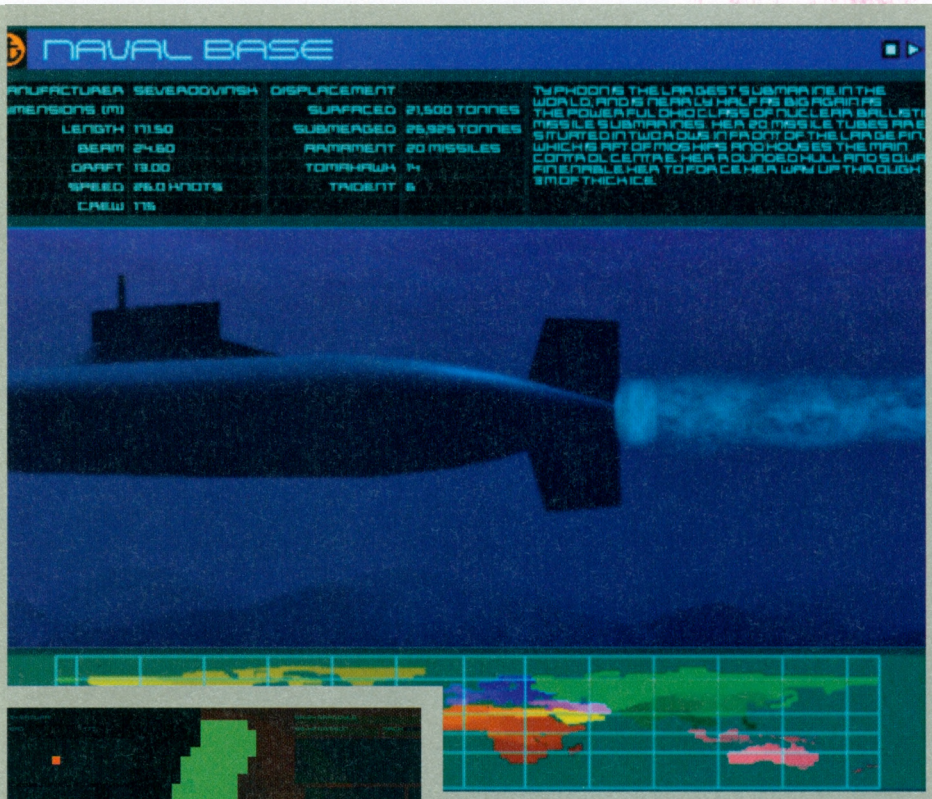
Autre avantage, et de taille, les équipages pourront changer de chars en cas de dommages. Au fur et à mesure des missions, toutes inspirées de faits réels, tels que la bataille des Ardennes, des crédits seront alloués aux unités, de même que le ou les joueurs passeront du Panzer II au terrible Panzer Tiger (la dernière génération), un monstre d'acier pesant 70 tonnes. Là aussi, le matériel de guerre étant de conception différente, la stratégie adoptée variera.

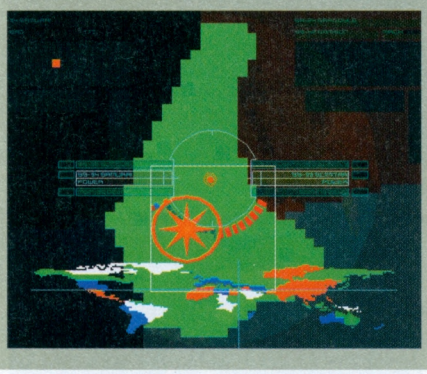
Côté moteur d'animation 3D, l'équipe de développement frappe fort. La version que nous avons regardé ne nécessitait pas de carte 3Dfx. Pourtant, la fluidité était rendez-vous. Autre point fort : une totale interaction avec l'environnement. Imaginez : votre Panzer fonce à tombeau ouvert vers une construction, une ferme, et pas moyen de ralentir sa course, les freins étant quelque peu endommagés. Deux solutions alors s'offre à vous : tirer dans la structure ou passer au travers. Idem pour les arbres. Ainsi, avec cette nouvelle production, l'éditeur affirme sa position quant au développement PC.



Leeds

Global Domination





Chaque action est menée en temps réel (ci-dessus). Si l'un de vos sous-marins se déplace pour tirer, une vidéo de la séquence apparaitra instantanément à l'écran, sans interférer sur le combat. De plus les zooms tactiques permettent de vérouiller précisément chaque cible, silo, base navale, aéroport etc (à gauche).

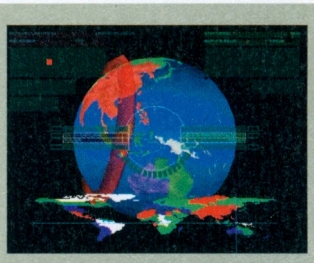
Le team au grand complet, avec, au centre, Phil Quirke-Webster, Mark Green au premier rang. Simon Strartford, Dave Semmens, Pete Bratcher, Naresh Hirani (Naz) et Dave Jefferies (deuxième rang).

Après notre visite à Liverpool, nous nous sommes rendus dans les studios de Psygnosis à Leeds, à une centaine de kilomètres plus au nord, afin d'y rencontrer les équipes de développement de *Global Domination* – titre fort de cette fin d'année – et de *Wings of Destiny*, une simulation basée sur la Seconde Guerre mondiale mettant en scène les avions de la RAF, ainsi que ceux de la terrible Luftwaffe.

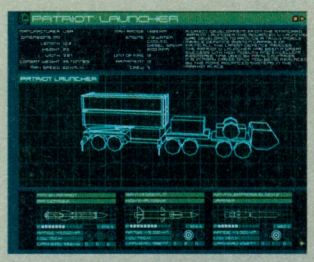
Si les jeux de stratégie temps réel – qui depuis *Command & Conquer* ont beaucoup évolué et en bien – tels que *Dark Reign*, *Total Annihilation*, *Max 2* etc. sont inombrables, il n'en reste pas moins que la complexité de ces derniers – documentation trop importante, manque d'intuitivité – altère parfois le plaisir du jeu, et particulièrement pour les non-initiés. *Global Domination*, comme nous l'expliquent **Phil Quirke-Webster** le chef de projet et **Mark Green** le designer, fera partie des jeux simples et intuitifs. Phil précise : « Nous souhaitions créer un jeu de stratégie en temps réel, tout en 3D, facile à prendre en main, et sans qu'il y ait d'obligation d'assimiler une doc dans sa totalité. » En effet, lorsque l'on se retrouve pour la première fois face à *Global Domination*, le constat est immédiat. Ce que confirme Mark : « Ce jeu est extrêmement captivant. Nous ne voulions pas d'un jeu uniquement beau, avec des graphismes spectaculaires. Nous tenions surtout à ce que *Global Domination* soit jouable, prenant, et que le scénario ne soit pas simplement une toile de fond, un simple prétexte, mais qu'il conforte le joueur dans sa position. » Soulignons aussi le soin apporté à la réalisation des séquences cinématiques.

Global Domination ne se démarque pas uniquement qu'à ce niveau. Sa conception s'est inspirée de deux œuvres : le jeu de plateau *Risk* ainsi que le film « Never Say Never Again », comprenez « Jamais plus jamais », le dernier James Bond, avec Sean Connery. La séquence dans le film où 007 affronte le méchant, au travers d'un pseudo *Risk* en temps réel, constitue la référence majeure. C'est un peu dans cette situation que le joueur se retrouve.

Imaginez, nous sommes en 2015, vous travaillez pour l'agence ULTRA – Universal Tactical Response Agency – et votre mission consiste à protéger simultanément un ou plusieurs territoires des attaques parfois sournoises de l'oppresseur, la World Order Enterprise. Pour ce faire, vous disposez d'un globe tactique holographique genre « le Retour du Jedi ». Vous pourrez vous déplacer instantanément sur n'importe quel point du globe, tout en prenant vos ennemis pour cible, lesquels ne manqueront pas de réagir plus ou moins violemment. Chaque pays pris ainsi pour objectif pourra être zoomé pour y voir apparaître la disposition des bases (zooms tactiques). L'interface, très intuitive, autorise une prise en main quasi instantanée, pour votre plus grand plaisir.

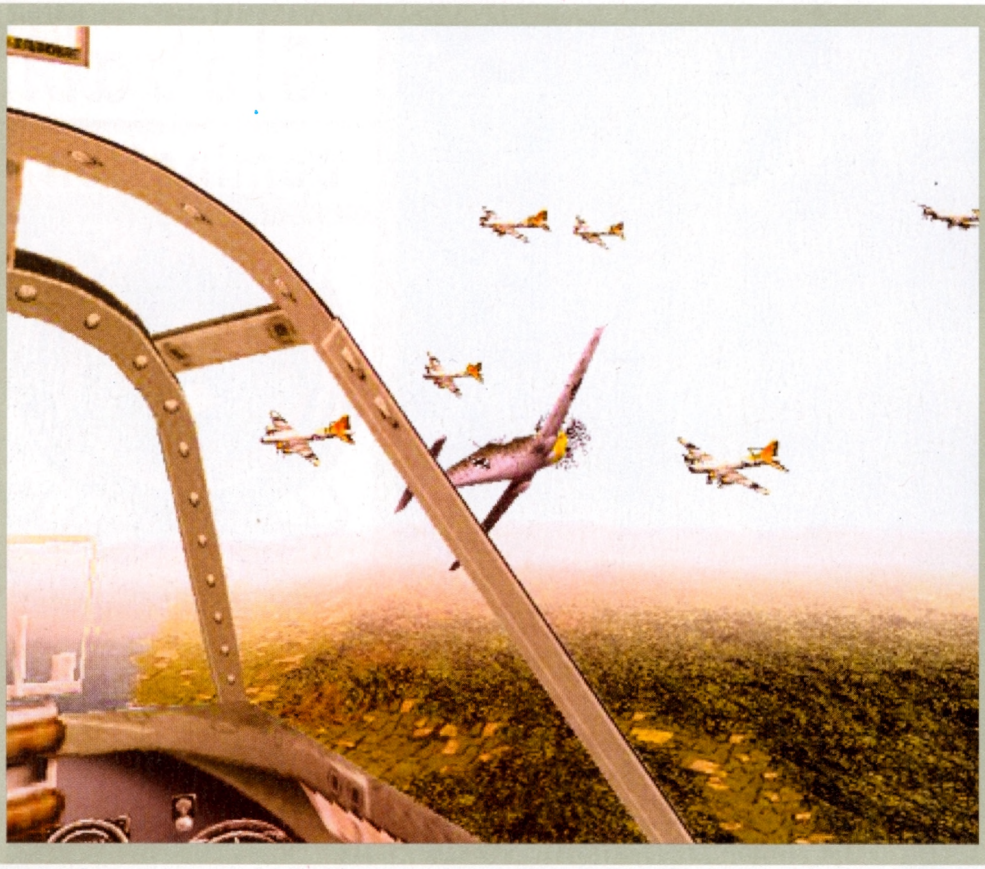


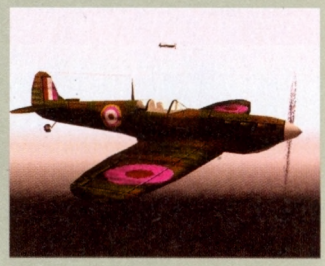
Le curseur sur la mappemonde aplat vous aide à accéder, très rapidement, au lieu de votre choix sur le globe.



A tout type d'arme, il y a une réponse. Du missile sol/air au missile mer/sol, le joueur peut se munir de l'arme *ad hoc*. Les rampes de lancement Patriot sont d'excellentes réponses aux attaques navales *via* les missiles.

Leeds





Ci-dessus, le Spitfire, l'un des plus célèbres mais aussi des plus maniables chasseurs de la Seconde Guerre mondiale. Dans *Wings*, le pilotage joue un rôle essentiel. Ci-contre, le cockpit virtuel autorise une vue panoramique en temps réel. Plus besoin de presser telle ou telle touche du clavier.

Wings of Destiny

Premier simulateur de vol de Psygnosis, *Wings of Destiny* est l'un des projets les plus surprenants de la part de cet éditeur, habitué à l'arcade. L'action se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Le jeu reprendra les principales campagnes historiques de cette période, mais en se concentrant uniquement sur le combat aérien. Les missions sont présentées sous forme de BD, ce qui est assez original pour une simulation « sérieuse ». Parmi la trentaine d'avions de la simulation, le joueur pourra voler sur un Messerschmidt 109, un P51 Mustang, un Supermarine Spitfire et l'étonnant Messerschmidt 262. Ce dernier n'a rejoint les Forces allemandes qu'à la fin de la guerre, mais pour Gary Moore, producteur, « il était intéressant, et surtout amusant, d'inclure le premier véritable jet dans le jeu ».

Si *Wings of Destiny* semble être relativement classique, sa réalisation est plus curieuse : utilisant les dernières technologies, ce titre a été conçu pour la 3Dfx. Avec ses graphismes 32 bits, cette simulation est la première à offrir un tel rendu graphique, tout en permettant des combats avec plus d'une vingtaine d'appareils. En contrepartie, un P200 avec 64 Mo de Ram et une 3Dfx sont recommandés par l'éditeur. Sans 3Dfx, le jeu se révèle beaucoup moins jouable, même sur PII. *Wings of Destiny* supportera bien évidemment le jeu en réseau, que ce soit en local ou par Internet. Gary Moore souhaitait surtout faire ce que tentent maints éditeurs : « un simulateur réaliste, mais que le joueur puisse prendre en main rapidement ». « Il faut que le jeu soit fun et agréable », rajoute le producteur. La version que nous avons pu essayer répondait à ces critères.

La version non 3Dfx impressionne par son rendu. Même à basse altitude, les textures au sol s'avèrent anti-aliasées.

Gary Moore, producer

Paris

O.D.T.

Lors de notre visite dans les studios de développement français de Psygnosis, nous avons pu rencontrer **Jean-Baptiste Bolcato, Alexis Leseigneur** et **Jean-Chrysostome Lepercque** à l'origine du projet *ODT*. Vu les images du jeu, *ODT* semble inspiré de *Tomb Raider*, ce que dément formellement Alexis : « J'ai pensé *ODT* après avoir passé de nombreuses nuits sur *Doom* et *Resident Evil* qui sont, à mon avis, deux des jeux aux ambiances les plus fortes. Je désirais donc réaliser un jeu avec une atmosphère aussi forte et violente que ces titres, tout en offrant au joueur un challenge novateur. » Car Alexis est réellement un joueur pour qui la jouabilité prime avant tout : « Nous avons fait notre maximum pour que le joueur n'ait pas à manipuler un nombre trop important de boutons. Qu'il soit devant un obstacle ou qu'il doive manier un objet, le joueur se servira uniquement du bouton action. »

Mais, ce qui a permis d'obtenir la parfaite alchimie vient du fait que Jean-Chrysostome souhaitait, de son côté, un jeu plus RPG, avec une ambiance très futur antérieur :
« Je voulais construire un univers à la fois fantastique et magique, avec une touche futuriste, comme l'était celui des romans de Jules Verne ». À cela, s'ajoute un fort travail d'équipe où tous se sentaient impliquer. Jean-Baptiste, Sabine et les autres membres de l 'équipe ont passé nombre d'heures à tester le produit et à faire part de leur opinion…

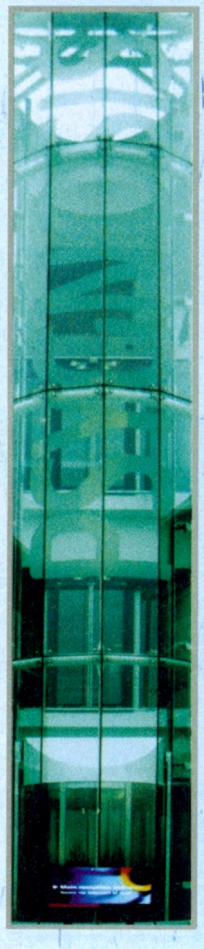
La version que nous avons pu découvrir semblait quasiment finalisée. Cependant, le jeu ne devrait sortir qu'au mois d'octobre, dans le meilleur des cas. Alexis nous éclaire sur les raisons de ce délai : « Nous avons encore de petits problèmes de caméra qui nuisent, un temps soit peu, à la jouabilité. Ce délai nous permettra d'améliorer la gestion de celle-ci et de finaliser le beta-testing. Le maximum sera fait pour qu'*ODT* soit réellement jouable et fasse éprouver aux joueurs l'angoisse du héros face à la mort. »

Jean-Baptiste Bolcato, producer, Alexis Leseigneur, lead programmer et Jean-Chrysostome Lepercque, lead designer, en plein travail… Les avis sont parfois partagés.

Un gros travail a été accompli sur l'affichage et la gestion des polygones. Le moteur 3D fait des merveilles.

C'est après la visiste des studios et la découverte de nombreux titres, que nous avons eu le privilège de rencontrer l'homme dont la perspicacité et le talent visionnaire ont fait de Psygnosis l'un des acteurs majeurs du marché. Ian Hetherington s'explique.

Il fait gris. Une pluie éparse vient cogner contre le pare-brise du petit bus qui nous emmène à Liverpool. Après une demi-heure de route, nous pénétrons dans la cité, en plein quartier sud, où se dressent les locaux de Psygnosis. Il fait froid. Rapidement, nous entrons dans le bâtiment : ambiance sereine, avec la lumière diffuse, couleur émeraude, qui baigne le hall, tout de baies vitrées. À peine quelques minutes d'attente et nous débutons l'interview.



Next Games : Depuis la création de Psygnosis, quelles ont été les politiques de la compagnie ?

Ian Hetherington : Avant tout, nous nous sommes efforcés d'être à la pointe de la technologie, bien plus que la plupart des sociétés. Nous avons, par exemple, rapidement abandonné le marché des cartouches 8 et 16 bits, pour miser très tôt sur le CD-Rom, le PC ou encore la 3D. La plupart de nos décisions se sont révélées judicieuses. L'innovation est notre principe moteur fondamental. Nous avons toujours essayé d'être différents, de sortir du lot. Parfois, ça a marché, d'autres fois, non : *Lemmings*, par exemple, a très bien marché, alors que d'autres produits, qui nous paraissaient tout aussi novateurs, n'ont pas remporté le succès escompté.

En fait, nous sommes avant tout des spéculateurs. Nous faisons des paris sur l'avenir, au lieu de suivre la logique de production des éditeurs de jeux, qui consiste à acquérir des licences pour développer des produits. Même si les résultats ne sont pas obligatoirement heureux, nous essayons toujours d'être plus visionnaires, plus innovateurs que certaines autres sociétés.

Next Games : Les orientations ont-elles sensiblement évolué en fonction des générations de machines ?

IH : Sur un secteur où les sociétés ne cessent d'apparaître et de disparaître, Mindscape, Crystal Dynamics par exemple, notre persévérance s'est révélée payante. Nous avons toujours recherché l'excellence tout en essayant de bien faire les choses. J'estime que nous avons réussi... C'est cette recherche de l'excellence qui nous a permis d'être encore là aujourd'hui. Vous savez, le chemin de la croissance et du succès n'a rien d'une simple ligne droite : il faut sans cesse alterner les phases d'expansion et de consolidation. Régulièrement, vous devez consacrer du temps à renforcer votre position, quitte à freiner volontairement la croissance. Notre industrie est un secteur très difficile pour de nombreuses raisons. La succession de générations de machines en est un exemple frappant. Il faut être clairvoyant pour passer d'un format à un autre. Sur le marché du PC par exemple, il y a à peine dix-huit mois, le débat portait encore sur la guerre entre les produits Dos et Windows. Là encore, nous nous sommes efforcés d'être le plus en avance technologiquement, tout en gérant efficacement notre croissance, aussi bien sur le plan structurel, administratif que financier. Nous sommes finalement assez peu sur le marché à savoir bien le faire.

Next Games : Le rachat de Psygnosis par Sony, en 1993, a-t-il eu une influence sur votre politique de développement ?

IH : Quand Sony a racheté Psygnosis, nous avons été immédiatement impliqués dans le projet PlayStation. Nous avons consacré beaucoup de temps à préparer le terrain, intégrer les processus de développement spécifiques à la PlayStation, recruter des équipes extérieures, développer une communauté... Je pense que nous avons réussi haut la main. Le succès de la PlayStation résulte d'efforts constants pour rallier les futurs utilisateurs et les développeurs. C'est une démarche complètement différente de celles qu'utilisent généralement Sega et Nintendo. Ils abordent traditionnellement les développeurs avec une position dominante en disant : « Nous avons quelque chose que vous voulez. Si vous êtes gentils avec nous, nous vous autoriserons peut-être à y participer. » De notre côté, nous avons adopté une toute autre attitude : pour que la PlayStation soit un succès, nous devions nous assurer qu'elle ait les meilleurs produits, que ce soit chez Bullfrog, Core Design ou Infogrames... Nous avons donc placé toute notre énergie là-dessus, pendant un ou deux ans. En même temps, chez Psygnosis, nous avons développé de nombreux produits pour PlayStation comme *Destruction Derby* ou *Wipeout*. Nous avons essayé d'élargir au maximum le catalogue européen. Parallèlement aux *Rage Racer* issus du Japon, il fallait absolument une forte gamme de produits européens pour asseoir la position de la PlayStation. Mais dès que le succès de la console a été indéniable, nos efforts se sont naturellement portés sur Psygnosis même, notamment en développant des titres sur d'autres formats comme le PC. Nous sommes rapidement revenus à notre vocation première, à savoir l'édition multistandard.

Next Games : Ce rachat a-t-il limité, d'une manière ou d'une autre, votre développement ?

IH : Limité n'est pas vraiment le bon terme. Il y avait tant à faire. Vous savez, à l'époque, nous avions 80 employés, contre un seul chez Sony ! L'association nous a apporté, au contraire, beaucoup de ressources qu'il a fallu gérer avec infiniment de précautions…

Next Games : Auriez-vous préféré un partenariat avec une autre société ?

IH : Il y avait bien sûr d'autres options, aussi bien chez Sony que chez nous. Mais, à ce moment, si vous considérez tout ce que nous avons apporté – notre excellente technique, notre structure et notre distribution européennes – et ce que Sony offrait : la PlayStation, le cinéma, la musique... La combinaison de notre puissance opérationnelle, à l'échelle européenne, et de leur potentiel financier constituait une alliance parfaite. Nous aurions pu nous allier à d'autres sociétés, uniquement spécialisées dans le cinéma ou les jeux vidéo par exemple, mais l'association n'aurait pas été aussi forte.

Next Games : Pendant un temps, pourtant, de nombreuses rumeurs insinuaient que Sony voulait céder Psygnosis à d'autres compagnies...

IH : C'est vrai qu'à une époque les courbes de vente paraissaient donner raison à ceux qui imaginaient que l'association Sony/Psygnosis serait un fiasco. Je confirme, de surcroît, que Sony a envisagé de revendre Psygnosis. Ils ont eu des contacts avec différents repreneurs, mais les négociations n'ont jamais abouties.

Next Games : Au niveau des décisions liées au développement des produits, comme le choix des plates-formes par exemple, êtes-vous dépendants de Sony ?

IH : Non, absolument pas. Il suffit d'étudier toutes nos actions passées pour constater que nous n'avons pratiquement jamais suivi une

éventuelle politique Sony. Comme je l'ai souligné, notre ambition a toujours été d'être multistandard et nous continuerons dans ce sens, notamment en réalisant des investissements sur PC.

Next Games : Justement, que pensez-vous du PC comme plate-forme de jeux ?

IH : Nous n'avons jamais douté que le PC prendrait de l'importance comme machine de jeux. Il suffit d'examiner les tendances technologique et commerciale du marché pour s'en persuader. J'ai toujours été convaincu que le PC serait considéré comme une machine de jeux à part entière… Par exemple, c'est certainement le standard le plus pointu actuellement. Il s'améliore constamment, repoussant sans cesse les limites techniques : 233 MHz, Pentium II, lecteur CD 16x, accélérateur graphique, etc. Certaines plates-formes ont été conçues uniquement dans le but de répondre aux attentes ponctuelles des joueurs. Ce n'est absolument pas le cas avec le PC, tout simplement à cause de la façon dont il a été construit.

Historiquement, la possibilité d'individualiser chaque configuration a toujours généré d'énormes problèmes, aussi bien pour les utilisateurs que les développeurs. Faut-il un 286 ou un Pentium ? Faut-il utiliser le Dos ou Windows ? Est-ce indispensable de garder les disquettes ou est-il préférable de passer sur CD-Rom ? Avec ou sans SoundBlaster ? Quelle version choisir : Windows 3.1 ou Windows 95 ? Grâce à toutes ces données, l'offre ludique PC est très ouverte pour pouvoir répondre à un large spectre d'utilisateurs et de machines. Ça va des *Warcraft* et *Command & Conquer*, pour les configurations modestes, aux shoots en 3D haute résolution, pour les configurations les plus musclées. La base installée est par conséquent très segmentée : au niveau territorial, au niveau technologique... À cause aussi du changement de mentalité quant à la conception que se font les utilisateurs de ce que devrait être un jeu PC. En tenant compte de tous ces facteurs, nous avons défini une configuration standard, disons un P166 3Dfx, ce qui donne une machine raisonnablement performante, bien plus puissante que la PlayStation.

Le modèle économique du PC ne permettra pas de concurrencer directement les consoles. C'est un marché beaucoup trop segmenté, difficilement contrôlable. D'un autre côté, les consoles seront toujours en retard technologiquement par rapport au PC. Les générations successives de consoles n'ont existé que pour combler ce fameux retard technologique. Mais tel que je vois les choses, ce fossé se creusera de plus en plus.

« J'ai toujours été convaincu que le PC serait considéré comme une machine à part entière. »

Peu importe comment cela évoluera dans les deux prochaines années. Nous continuerons de développer pour cette configuration pour la simple raison qu'elle correspond à la puissance potentielle de la PlayStation.

Ce qui m'intrigue le plus, c'est l'évolution démographique des utilisateurs. Par exemple, sur PlayStation, les joueurs sont de plus en plus jeunes. Le cœur de cible se situe maintenant vers les 8-12 ans, une catégorie traditionnellement visée par Nintendo, à qui il faut offrir des jeux comme *Croc*. Le marché PC/CD-Rom offre donc de grandes opportunités, c'est pour cela que nous investissons énormément d'argent ; pas forcément dans des produits purement PC comme *Warcraft*, mais des produits multistandard. Tout concourt à faire du PC une parfaite plate-forme de jeux : la baisse constante des prix, Internet et le développement des réseaux, etc. Économiquement, les consoles resteront de toutes façons prédominantes, dans les cinq ou six prochaines années, comme elles l'ont toujours été sur le terrain du jeu vidéo.

L'évolution technologique s'accélère de jour en jour : il y a quelques années, une machine devenait obsolète en un ou deux ans ; maintenant, il suffit de quelques mois. Il existe donc une pression énorme sur les fabricants de consoles, que ce soit Sony, Nintendo ou Sega. J'observe, de même, que la prochaine génération de machines posera obligatoirement un problème de définition : est-ce une console ou un ordinateur bridé ? On aura, par exemple, des machines bâties uniquement autour d'un processeur et d'un modem. Les fonctionnalités seront pratiquement identiques entre ordinateurs et consoles. D'ailleurs, pourra-t-on encore parler en ces termes, ou ne devra-t-on pas appeler ça tout simplement un appareil multifonction ?

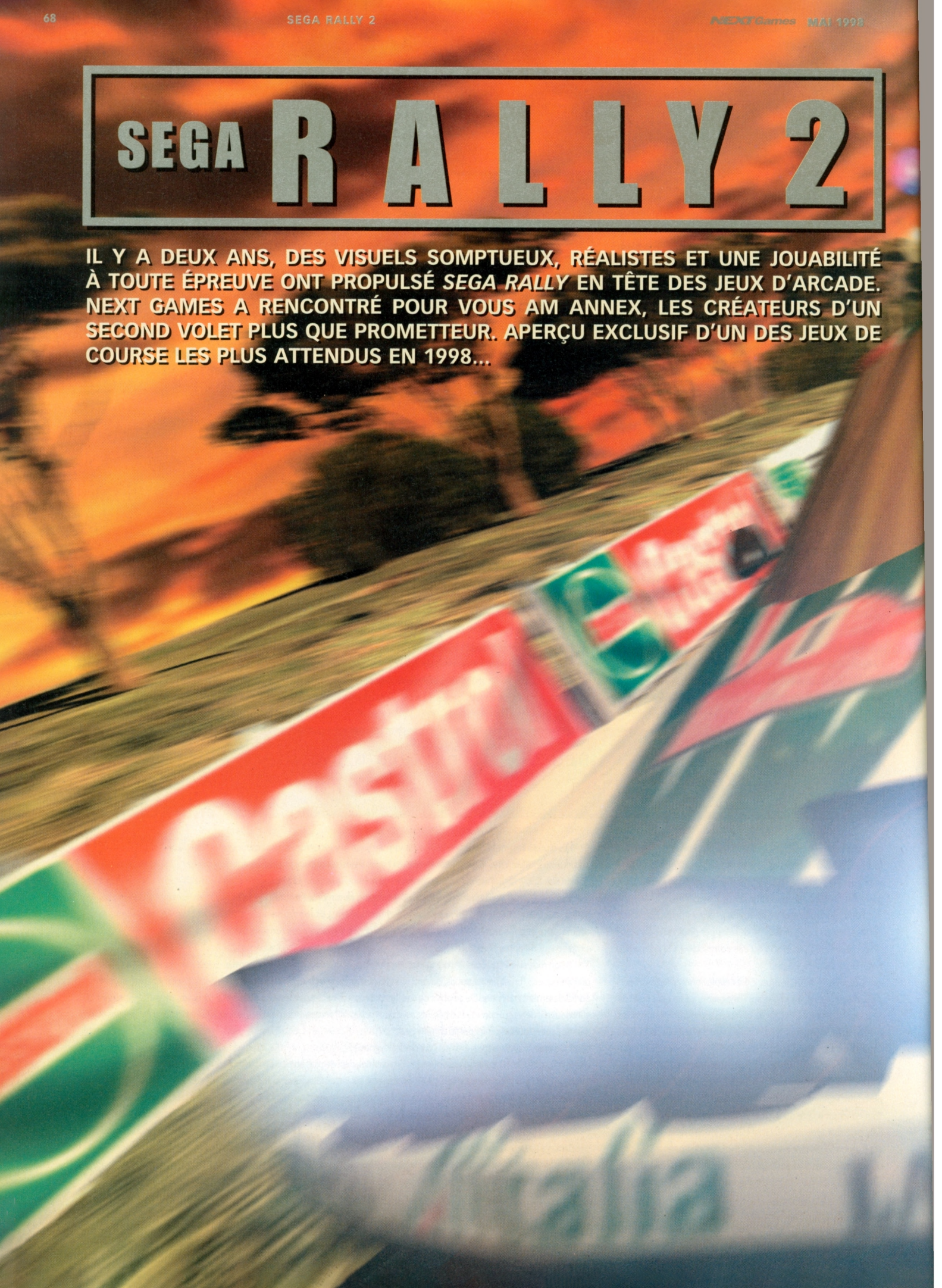
Selon moi, si le PC n'a pas encore atteint son potentiel économique – qui est énorme –, c'est principalement à cause des périphériques : Thrustmaster, souris, clavier... Honnêtement, je ne pense pas que jouer au clavier soit vraiment une expérience particulièrement gratifiante. De ce point de vue, les ordinateurs ont encore fort à faire face aux consoles. Même si, à présent, ce sont deux modèles économiques différents, avec deux cibles différentes, proposant deux offres ludiques différentes, je crois qu'un jour ou l'autre, tout cela finira par se confondre...

Next Games : Comment voyez-vous l'avenir de Psygnosis ?

IH : Si l'on se réfère à l'évolution exponentielle du matériel, c'est de plus en plus difficile d'être à la pointe de la technologie. Il faut tenir compte de tant de données : le DVD, les réseaux, les jeux multijoueurs... Idéalement, tout le monde rêve d'un marché composé de centaines de millions d'utilisateurs, tous reliés entre eux. Mais, comme je vous l'ai dit, il faut sans cesse consolider sa position, ne jamais se reposer sur ses lauriers si l'on veut survivre. D'autant que, comme dans le cinéma ou la musique, la tendance est à la concentration : seules quatre ou cinq grandes sociétés, les majors, se partagent le gâteau. Le petit éditeur indépendant n'a aucune chance s'il ne s'allie pas, d'une façon ou d'une autre, à une major. Les investissements financiers nécessaires au développement des jeux ont atteint de telles proportions… L'enjeu économique est astronomique. Avec Sony, nous mettons toutes les chances de notre côté.

SEGA RALLY 2

IL Y A DEUX ANS, DES VISUELS SOMPTUEUX, RÉALISTES ET UNE JOUABILITÉ À TOUTE ÉPREUVE ONT PROPULSÉ *SEGA RALLY* EN TÊTE DES JEUX D'ARCADE. NEXT GAMES A RENCONTRÉ POUR VOUS AM ANNEX, LES CRÉATEURS D'UN SECOND VOLET PLUS QUE PROMETTEUR. APERÇU EXCLUSIF D'UN DES JEUX DE COURSE LES PLUS ATTENDUS EN 1998...

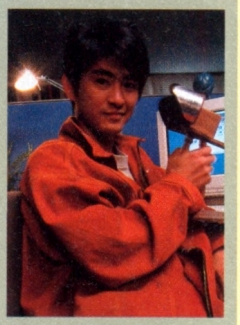


NOM : TETSUYA MIZUGUCHI
ÂGE : 32
TITRE : PRODUCTEUR DE *SR2*
VOITURE : HONDA ACCORD ESTATE

NOM : KENJI SASAKI
ÂGE : NC
TITRE : CHEF DE PROJET *SR2*
VOITURE : HONDA CIVIC TYPE-R

Photographies : Hiroki Izumi

Le maniement de la voiture est un des aspects les plus réussis de *Sega Rally*. Et Sega l'a encore perfectionné dans ce second volet.



Tetsuya Mizuguchi est propriétaire d'une Honda dotée du dernier système de navigation. Hélas, il n'est pas disponible dans *Sega Rally 2*.

Rares sont les personnes pouvant prétendre que les dernières courses d'arcade de Sega présentaient des lacunes. D'autre part, nul n'a oublié l'impact qu'eut *Sega Rally* lors de sa sortie sur la scène arcade. Dans de telles conditions, il paraissait bien difficile de développer une suite tout aussi estimable. La seule solution consistait donc à enrichir la version originale des dernières innovations technologiques. Ce que fit Sega.

Sélectionné parmi les journaux spécialisés, ***Next Games*** a eu le privilège d'assister à la démonstration d'une version de développement jouable du jeu. Trois courses se déroulant dans le désert, en forêt et en montagne nous ont été présentées, même si leur design doit encore être finalisé. La version définitive devrait également proposer aux joueurs des itinéraires supplémentaires et des raccourcis. Cependant, même à ce stade du développement, la qualité graphique, quasi photoréaliste, est si soignée que personne n'oserait contredire le développeur lorsqu'il affirme s'être inspiré du désert thaïlandais et des montagnes corses pour ses différents circuits. Au final, six circuits seront disponibles, parmi lesquels une étape hivernale avec des flocons de neige très réalistes et une compétition nocturne, à Monaco, où les phares des voitures constitueront les seuls repères pour suivre les circonvolutions de la route.

En fait, le réalisme visuel de *Sega Rally 2* est tel qu'il relègue *Scud Race* au rang de course d'arcade vraiment dépassée. Les pneus fument, les dérapages marquent le tarmac, la poussière jaillit de l'arrière des voitures et les effets de transparence permettent aux joueurs de voir à l'intérieur même des véhicules, à travers le reflet du paysage sur les fenêtres. Le producteur promet d'autres détails tout aussi amusants que des voitures couvertes de boue, par exemple, ainsi que des effets spéciaux (classés top secret) qui seront dévoilés un peu plus tard. Il refuse, en revanche, de divulguer d'autres informations et se contente de confirmer que le titre inclura des fonctions inédites sur un jeu d'arcade.

Naturellement, l'équipe AM Annex a également revu le maniement de la voiture et les sensations ressenties au volant (un facteur qui avait déjà largement contribué au succès de la version originale). Rarement,

SR2 présente des améliorations par rapport à son prédécesseur. La plus frappante est l'effet de transparence et de reflet utilisé sur les fenêtres de la voiture.

Les développeurs se sont inspirés de différents endroits dans le monde pour créer des arrière-plans aussi réalistes que possible. Même dans les lieux ouverts (à droite), la sensation de vitesse est intacte grâce à l'excellence des détails de la route.

l'illusion de piloter une voiture de rallye, sur différentes surfaces lors d'étapes longues et sinueuses, n'a été aussi totale.

La version que nous avons testée ne mettait en scène que quatre véhicules : les Lancia Delta et Stratos, les Toyota Celica et Subaru Impreza, mais d'autres, d'ici là, devraient pointer leur calandre. Sega a aussi développé un prototype de frein à main facilitant la progression dans les courses aux virages serrés. Mais cette caractéristique, qui est mise en application depuis peu dans *GTi Club* de Konami, n'a pas encore été confirmée pour *Sega Rally 2*.

La borne elle-même a réellement subi de profonds changements. *Sega Rally 2* offre désormais une des interfaces utilisateurs les plus interactives jamais vues dans un jeu de course. C'est le département AM R&D4 (AM4) de Sega qui fut chargé de concevoir cette nouvelle borne bénéficiant de la technologie hydraulique. En effet, la structure tubulaire rouge est montée sur des pistons et réagit fidèlement à l'action sur l'écran en fonction des conditions et de l'état de la route. Ainsi, lors d'un freinage brusque, par exemple, la voiture plonge en avant et vibre proportionnellement à la vitesse du moteur.

Les effets sonores sont aussi remarquables que les visuels. Sega a eu recours à la technologie Surround Sound pour reproduire les grincements et les crissements qu'entend un pilote au volant d'un vrai véhicule de rallye. Même le bruit des objets s'entrechoquant à l'arrière de la voiture ou des graviers rebondissant sur la carrosserie est parfaitement retranscrit. Enfin, la bande-son de *Sega Rally 2* sera essentiellement techno.

Même à ce stade du développement, *Sega Rally 2* affiche déjà ses potentialités de manière convaincante. Nul doute qu'il imitera l'ascension de son illustre prédécesseur et dominera les bornes d'arcade du monde entier.

L'absence notable de décors s'affichant par bloc témoigne de la puissance de la carte Model 3.

Kenji Sasaki, chef de projet de *Sega Rally 2*.

L'équipe de développement de *SR2* a décidé de tester tous les véhicules proposés dans le jeu, à l'exception de la Lancia Stratos, datant du milieu des années 70, qui n'a pas été modifiée.

Ne touchez pas à la borne d'arcade pendant un instant et le splendide film de présentation en temps réel de *SR2* démarrera. Vous verrez alors l'action sous différents angles et des nuages de poussière très impressionnants.

Une interview avec

AM Annex

Lors de notre visite de l'immeuble récemment acquis et abritant le département R&D des jeux d'arcade de Sega, nous avons pu interviewer Tetsuya Mizuguchi et Kenji Sasaki, respectivement producteur et chef de projet du déjà spectaculaire *Sega Rally 2*. Sasaki travaillait avec Sega en free-lance, lorsqu'il rencontra Mizuguchi qui commençait juste sa collaboration avec la société. Après un passage chez Namco et la participation au développement de *Rave Racer*, Sasaki se laissa persuader par Mizuguchi de rejoindre les rangs de Sega, où il travaille désormais à ses côtés.

Next Games : Combien de temps vous a-t-il fallu pour développer le jeu ?

Kenji Sasaki : Nous avons commencé à travailler sur le jeu en mars de l'année dernière, juste après avoir reçu la carte Model 3.

Next Games: Quand comptez-vous sortir *Sega Rally 2* ?

Tetsuya Mizuguchi : Il sortira au printemps. Nous l'avons dévoilé pour la première fois au salon AOU, en février dernier.

Next Games : Est-ce que *Sega Rally 2* fonctionne sur la même carte que *The Lost World* ?

TM : Oui, c'est essentiellement la même carte.

Next Games : Combien de personnes composent l'équipe ? Quelle est son importance par rapport aux autres équipes d'arcade de Sega ?

TM : Le département AM Annex comprend environ 25 personnes dont 15-20 travaillant sur *Sega Rally 2*. L'équipe actuelle est composée du même nombre de personnes que celle de *Sega Rally*. Nous n'avons pas besoin d'être plus nombreux pour faire des jeux de qualité.

Next Games : Ces personnes avaient-elles déjà travaillé sur la première version ?

TM : La moitié de l'équipe provient du département AM Annex. Les autres personnes ont été recrutées dans d'autres départements.

Next Games : Quelles sont, selon vous, les principales améliorations apportées au jeu d'origine ?

KS : Le graphisme a subi une profonde refonte. Dans *Sega Rally 2*, les paramètres physiques sont mieux gérés. Du fait de l'enrichissement des visuels, l'équilibre entre jouabilité et graphisme était rompu. Nous avons donc décidé d'incorporer de nouvelles caractéristiques dans le jeu.

Mizuguchi-san travaille chez Sega depuis quelques années déjà. Il a convaincu Kenji Sasaki de rejoindre le département AM Annex qu'il était en train de monter.

Next Games : Dans quelle mesure la carte Model 3 a-t-elle permis de perfectionner les visuels dans *Sega Rally 2* ?

KS : Améliorations graphiques mises à part, l'unité centrale est plus puissante et donc plus rapide. La carte Model 2, par exemple, ne permettait pas l'utilisation d'effets de transparence et gérait difficilement les particules et l'éclairage. La nouvelle carte permet de faire figurer un arrière-plan lointain et de faire rouler les voitures de nuit, sous une lumière artificielle. *Sega Rally 2* est bien plus réaliste que son prédécesseur.

Next Games : Les effets climatiques sont-ils différents ? Le climat change-t-il pendant une course ?

KS : Nous décidons actuellement du climat de chaque étape, mais il ne changera pas en cours de course. Rien n'est encore définitif. Certaines compétitions auront lieu par temps de neige ou de brouillard. Au début, nous avions pensé introduire un système de climat évoluant en fonction de l'heure, mais nous voulions que les joueurs rivalisent dans les mêmes conditions lors des courses contre la montre.

TM : Mais techniquement, c'est possible.

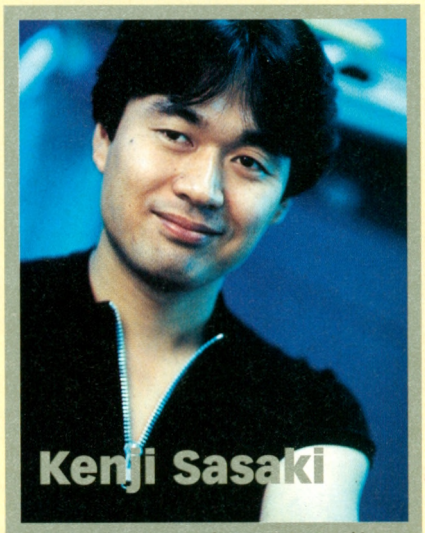
Next Games : En quoi la conception de la borne est-elle importante pour ce second volet ?

KS : Le design d'une borne est désormais primordial. Il faut que l'équilibre entre elle et le jeu soit parfait.

Sasaki-san, qui a travaillé sur *Rave Racer*, n'est pas étranger aux jeux de course.

Bien que la version testée par **Next** ne présentait que trois courses, la version définitive permettra aux joueurs de courir sur six circuits (à droite, celui de Monaco).

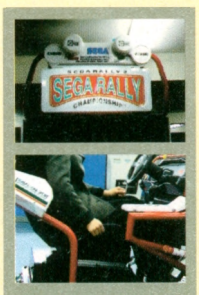
Next Games : Comment procédez-vous pour concevoir la machine dans son ensemble ?
TM : D'abord, nous définissons un concept de base. Pour *Sega Rally 2*, le son devait aussi être pris en considération. Il est très difficile de créer une borne satisfaisante à tout point de vue ; nous devons tenir compte de différents paramètres comme les coûts, le temps, la tension secteur, etc.
Next Games : Quel aspect du jeu vous a posé le plus de difficultés ? Pourquoi ?
TM : Ce n'est pas encore fini !
KS : Nous sommes actuellement dans la phase la plus dure. [Rires]
TM : En fait, nous ne devrions pas employer le mot « dur ». Plus vous acquérez d'expérience, plus vous maîtrisez ces phases. En ce moment, Sasaki-san travaille « dur » sur le design des circuits.
Next Games : Le coût de la carte Model 3 est-il un handicap d'un point de vue commercial ?
TM : Je ne crois pas. Généralement, les bons jeux se vendent bien. Ce n'est pas du tout un problème pour nous.
Next Games : Quel succès a eu *Sega Rally* ?
TM : *Sega Rally* ne s'est pas très bien vendu au début. Son succès a été progressif.
KS : Un bon jeu ne peut que se vendre. Le coût de la carte est un facteur négligeable.
Next Games : Étant donné la vitesse à laquelle la technologie des PC et des consoles s'améliore, les jeux d'arcade subissent la concurrence acharnée des machines individuelles. Comment voyez-vous le futur des jeux pour les bornes d'arcade ?
TM : Je crois bien évidemment plus aux bornes d'arcade qu'aux PC. C'est super de pouvoir jouer à la maison, mais la façon de jouer est très différente. Les jeux d'arcade doivent attirer les joueurs et les distraire pendant un court instant. Les sensations sont plus intenses qu'à la maison. Lorsque nous avons développé la version Saturn de *Sega Rally*, nous avons décidé d'inclure des caractéristiques différentes. Les courses d'arcade doivent toujours être conçues de manière à provoquer une brusque poussée d'adrénaline.
KS : Depuis quelque temps, les PC permettent de jouer en réseau. Même si les jeux de course sont essentiellement destinés à un seul joueur, il est désormais envisageable de rivaliser avec trois ou quatre autres personnes. Cette possibilité est plutôt excitante pour nous, développeurs.
TM : Certains simulateurs de course pour PC et consoles permettent aux joueurs d'améliorer quelques aspects du jeu. Cela est impensable sur une borne d'arcade. Non, je crois vraiment que les jeux d'arcade et les jeux grand public se jouent de façon diamétralement opposée.
Next Games : Voyez-vous d'un mauvais œil ce débordement de réalisme ?
KS : Dans un jeu de course, plus vous êtes proche de la réalité, mieux c'est. Pour les jeux d'arcade et grand public, la situation est complètement différente. La possibilité de préparer la voiture avant la course, dans un jeu sur console, offre un certain niveau de réalisme. En revanche, une borne d'arcade vous oblige à aborder cette question sous un autre angle et à préserver l'ambiance en exploitant les ressources limitées à votre disposition.
TM : Mais c'est vrai aussi pour les jeux fantastiques. S'il n'y a pas de réalisme, le jeu n'a aucun intérêt. Si *Wipeout*, *F-Zero* ou *Mario Kart* ont un tel succès, c'est parce qu'ils sont réalistes. Il est important de bien faire la différence entre réalisme et réel. En outre, l'aspect réel d'un jeu ne fait pas tout. Dans le cas de *Wipeout*, par exemple, la musique a aussi joué un grand rôle.
Next Games : L'attention portée au réalisme concerne-t-elle aussi les véhicules ? Chaque voiture se conduit-elle différemment ? Êtes-vous montés dans ces véhicules afin de les modéliser plus précisément ?
KS : Oui, les différences entre les voitures sont très subtiles.
TM : J'ai décidé d'essayer tous les véhicules et j'ai fait un tour dans la Stratos. J'ai même détruit la moitié d'une voiture dans un accident, mais je m'en suis sorti sans une égratignure [rires].
Next Games : Avez-vous rajouté des adversaires dans cette version ? Leur intelligence artificielle a-t-elle été améliorée ?
KS : Il y aura 15 véhicules en compétition, comme dans *Sega Rally*.
TM : L'unité centrale étant plus rapide, les voitures adverses seront plus perfectionnées mais ne pourront pas pour autant tricher pour rester devant. Par contre, il sera plus difficile pour les joueurs de rester en tête du peloton.
Next Games : Avez-vous inclu davantage de détails périphériques dans cette version ?
TM : Oui, nous travaillons là-dessus en ce moment. Dans les courses réelles, par exemple, vous voyez des gens qui prennent des photos depuis le bord de la route. Nous avons donc incorporé des flashes d'appareil photo : plus le joueur est doué, plus le nombre de flashes augmente. La partie n'en est que plus excitante.
Next Games : Peut-on avoir un accident avec les voitures ?
KS : Non, mais nous souhaitons vraiment montrer les dégâts causés par les collisions.
TM : Nous réfléchissons aussi à la possibilité de faire réagir les spectateurs et de les faire courir si, par exemple, la voiture se rapproche trop près d'eux.



Après quelque temps chez Namco, Sasaki a rejoint Sega comme chef de projet de *SR2*.

Le circuit en pleine ville est impressionnant. Comme les autres courses, les développeurs se sont inspirés d'un lieu réel. Ici, il s'agit de Monaco.

Next Games : Proposez-vous plusieurs itinéraires pour un même circuit ?
TM : Sans commentaires. [Rires]
KS : Nous y pensons sérieusement.
Next Games : Vous êtes-vous rendus à différents endroits par souci de réalisme ?
TM : Oui, nous avons visité plusieurs pays. Nous nous sommes imprégnés de l'atmosphère et avons pris des photos. Nous avons ensuite tout remodelé dans des polygones.
Next Games : À quels éléments et concepts avez-vous décidé de renoncer du fait de l'impossibilité de les mettre en œuvre ?
TM : Revenez le mois prochain ! [rires] Il y a beaucoup de choses que nous aimerions inclure, mais nous n'avons pas encore jeté l'éponge.
Next Games : La technologie Model 3 a un potentiel très important. *Sega Rally 2* en tire-t-il totalement parti ?
KS : Non, pas du tout. Nous estimons que *Sega Rally 2* n'exploite que 70 % des capacités potentielles de la carte.
Next Games : Avez-vous employé vos propres outils de développement ?
KS : Oui, nous avons créé nos propres outils, mais lorsque le projet a démarré, nous avons utilisé des outils en stock. Il aurait été stupide de ne pas en profiter !
TM : Lorsqu'on partage des bibliothèques, les programmes peuvent se ressembler. Il est donc préférable d'avoir ses propres outils.
KS : C'est utile pour les jeux grand public car le matériel dure trois ou quatre ans. Mais les cartes d'arcade changent plus rapidement et le temps fait souvent défaut.
Next Games : Quels sont vos projets futurs ?
TM : Nous aimerions faire quelque chose de complètement différent. J'espère qu'un jour nous développerons des jeux pour le marché domestique. Nous voulons combler depuis longtemps le fossé entre le marché du jeu d'arcade et celui du jeu grand public.
KS : La simple conversion d'un jeu d'arcade en jeu sur console n'est pas ce qu'il y a de plus passionnant pour un développeur.
TM : Malheureusement, les gens se préoccupent plus de la technologie et du graphisme que de la jouabilité.

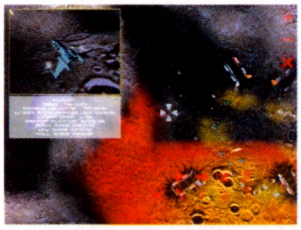


La borne d'arcade de *Sega Rally 2* a été conçue et fabriquée par le département R&D4 de Sega. Le prototype d'un frein à main, permettant un virage à 360°, est en cours de test.

raGe iN thE

mAchINe

Alors que le marché du PC accueille les nouvelles générations de cartes accélératrices 3D, un des représentants britanniques de la génération montante, dans le domaine de la technologie, lance un jeu fulgurant d'action/arcade de style assaut. **Next Games** vous mène à la Fureur…



L'équipe de développement de Liverpool a travaillé à toute vitesse, potassant ferme, autant que le temps le lui permet *Incoming*, que ce soit les nouvelles étapes ou le fignolage des éléments stratégiques du jeu.

La technologie peut tout. Cet aphorisme a été le leitmotiv du XXe siècle, et, plus que nulle part ailleurs, il s'applique à l'industrie des ordinateurs. Une des tendances phares actuellement, dans le monde du développement des jeux, est, par pur hasard ou à propos, d'être à la bonne place au bon moment. La société Rage Software, avec des studios à Liverpool, Birmingham, Newcastle et Londres, semble être exactement dans cette situation, et se prépare à surfer sur la prochaine vague d'accélérateurs 3D pour PC. De quoi finir sur la plage…

Le spectaculaire jeu d'action/stratégie intitulé *Incoming*, présenté en avant-première à l'ECTS (Electronic Consumer Trade Show), sera le premier de ses produits à être commercialisé. **Next Games** s'est donc déplacé en Angleterre, à Liverpool plus exactement, afin d'obtenir de plus amples informations au sujet de ce hit et de ses géniteurs, et plus particulièrement pour questionner le fondateur de Rage Software, **Paul Finnegan**, sur le pourquoi de son introduction dans le monde de l'édition autofinancée de jeux.

« En fait, cela est arrivé beaucoup plus vite que nous ne le pensions tous, commence-t-il, le premier titre que nous voulions éditer se devait d'être très spécial. Lorsque nous avons vu pour la première fois les premières lignes de code et le design initial choisi pour *Incoming*, nous avons immédiatement su ce que le produit allait être. » Au regard de Compaq, qui avait déjà sous licence une version OEM (une version sans package), et de l'intérêt important suscité chez un grand nombre de joueurs sur le marché, y compris Intel et 3Dfx Company, la décision prise par Rage s'est révélée être la bonne, en dépit des rumeurs selon lesquelles Sega aurait déjà frappé avec une toute nouvelle conception en architecture hardware. Cela vous surprend-il ! Paul reste très circonspect à ce sujet : « Au stade où nous en sommes, nous souhaitons publier nos produits principalement sur PC. Certes, nous sommes très impatients de pénétrer le marché de la console, malheureusement, le coût des produits et les problèmes potentiels d'inventaires réfrènent notre enthousiasme. Peut-être pourrions-nous tâter le marché de la PlayStation, mais c'est un " peut-être " seulement ! »

Quitter la houlette des éditeurs gagnants comme Electronic Arts (*Darklight Conflict*) et Codemasters (*Jonah Lomu Rugby*) représente un sacré challenge, donc beaucoup de défis pour Rage. « C'est un risque, confirme Paul, nous ne pouvons pas y échapper. Le grand bouleversement c'est que nous sommes passés du statut d'assistés à celui d'autofinancés. De toute évidence, cela a constitué une transition majeure et a coûté beaucoup d'argent. » Et les bénéfices, quels sont-ils ? « Lorsque vous développez un produit pour quelqu'un d'autre, vous lui remettez le master et la décision reste entre ses mains. Maintenant, nous prenons nous-mêmes nos propres décisions… nous contrôlons tout », précise le fondateur de Rage.

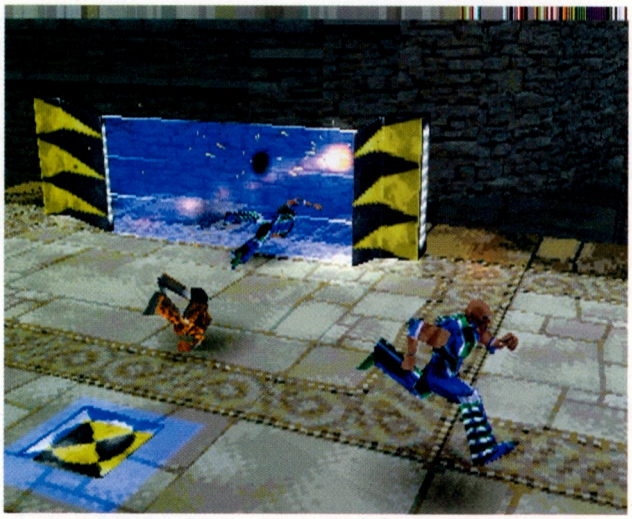
Le fondateur de Rage, **Paul Finnegan**, reste l'éclaireur de la société.

Avant d'aller plus loin dans l'étude des nouveaux titres, **Next Games** n'a pu résister à l'envie de vérifier si le propos de Paul : « Nous nous concentrons sur l'aspect arcade, mais nous n'avons pas encore misé sur l'aspect purement stratégique » est une affirmation de joueur invétéré. « Je suis en retard pour *Incoming* et particulièrement pour le petit dernier de notre bureau de Newcastle, *Expendable*. Nous n'en sommes qu'aux balbutiements, mais je ne peux pas le laisser de côté. Les collègues se servent de moi comme cobaye, lorsqu'ils veulent observer comment un enfant de 10 ans réagirait. Mes réactions se sont assagies il y a quelques années… », reconnaît-il

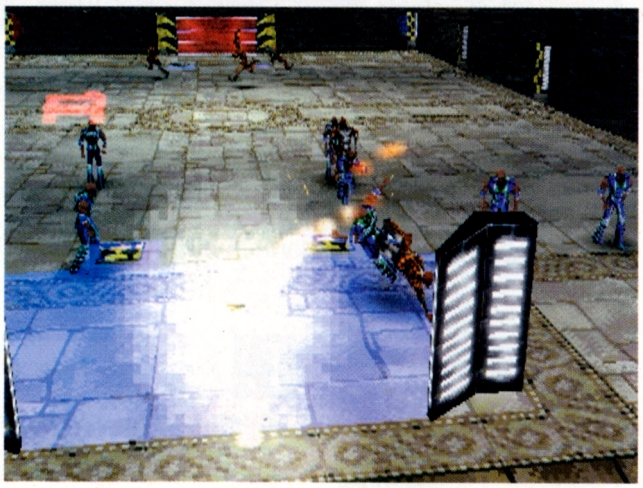
L'équipe de *Incoming* : **Kristian Ramsey-Jones**, **Stephen Lord**, **Ian Moran**, **Roy Bannon**, **Karen Davies-Downey**, **Charles Davies**, **Scott Johnson** et **Alan Webb**

Le directeur de Rage, **MD Trevor Williams**, dirige le bureau de Birmingham, en n'hésitant pas à mettre la main à la pâte.

DEADBALL ZONE



Visuellement, *DBZ* est un défi aux meilleurs titres de PlayStation.



Lorsque l'équipe de Rage a entendu que Bitmap Brothers n'avait aucunement l'intention de mettre à jour la série *Speedball*, dont on se souvient avec tendresse, afin de l'adapter à la génération des consoles actuelles, la tentation a été trop grande pour résister. Le directeur adjoint, **Trevor Williams**, est très ouvert à ce sujet, mais ajoute : « Beaucoup de jeux ont été inspirés par des idées qui ont été réalisées par le passé. Je ne crois pas que quiconque ait jamais fait quelque chose d'approchant *Speedball*. »

Ainsi, *Deadball Zone*, qui doit être distribué par GT Interactive en mai, est l'interprétation des futurs thèmes sports de Rage. Comme nous pouvions le supputer, le moteur de *DBZ* est maintenant en 3D au lieu d'utiliser la vue plongeante de *Speedball*, mais Williams souligne tout de même que cela permet de maintenir une rapidité de jeu similaire : « Il vous fait ressentir, lorsque vous courrez sur le terrain et que vous lancez la balle droit dans le but, l'envie de crier " Ouais " et cela est vraiment essentiel dans un jeu de sport. »

Pressé d'expliquer ce qu'attendent les joueurs d'un titre, Williams déclare : « Le point fort de *DBZ* c'est de marquer des points. Aussi, c'est dans cette direction que tous nos efforts ont été concentrés. Vous devez ressentir que vous avez écrasé le gardien, qu'il ne vous a pas laissé gagner complaisamment. C'est très facile de faire se déplacer le joueur et de lui faire exécuter diverses actions, mais vous devez être convaincu que vous avez battu l'équipe du CPU. » Comme pour toutes les simulations sportives, une optimisation de l'IA s'avère indispensable pour générer une sensation exaltante. « Notre principal programmeur d'IA, Tony McCabe, travaille actuellement sur *Ruud Gullit Striker*, mais il a dû, à maintes reprises, consulter Chris (le programmeur en chef de *DBZ*), sur diverses étapes lors du développement de *Deadzone Ball*. Ce dernier lui a soumis des idées qui l'on grandement aidé. Les équipes travaillent en symbiose permanente, ce qui est essentiel. »

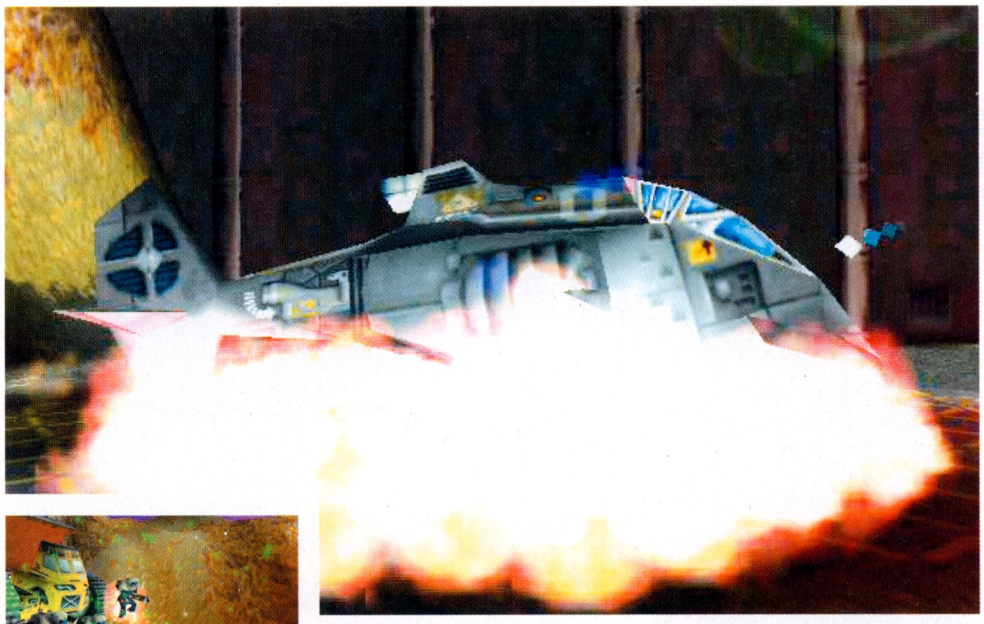
À la longue, les joueurs seront capables d'assimiler un répertoire complet de combinaisons d'attaque, de la même manière que pour *Tekken*, tout en étant aptes à rivaliser avec la console, lors de manches violentes. Les blessures, le sang et même les vomissements sont des fioritures colorées en marge du jeu, quoique la limite du niveau de violence reste encore à déterminer avec GT Interactive. Le sentiment qui domine, malgré tout, reste du type cartoon Hanna Barbera plutôt que du type Tarantino.

En ce qui concerne les relations entre *DBZ* et les jeux des Bitmap Brothers, les hostilités ne sont pas encore déclarées, le sang n'a pas coulé… : « Nous nous sommes astreints à ne pas jouer avec *Speedball* pendant la phase de développement. Nous l'avons finalisé il y a tout juste un mois. À ce moment, nous nous sommes rendu compte combien les choses avaient avancées. Cela semblait tellement lent ! » **Next Games**, qui a récemment ressuscité une version Amiga déjà ancienne du jeu, a du mal à confimer. Assurément, Rage a un vieux de la vieille à battre !

Rapide, frénétique et amusant, *Deadball Zone* est un trésor de jouabilité.

L'équipe de *Deadball Zone*, de gauche à droite : le programmeur en chef **Chris Southgate** et les graphistes **Andy Taylor**, **Dan Cook** et **Jon Curtis**.

eXpeNDabLE



L'éventail d'armes de guerre mis à disposition dans *Expendable* est à couper le souffle.

Le mode deux joueurs, appartenant à l'ancienne école, offre une variété étonnante.

Bien qu'il ait été quelque peu négligé ces derniers temps, le genre Chaos Engines-like a accueilli quelques-uns des titres qui ont le plus influencé le domaine du jeu. Des opus tels que *Gauntlet*, *Gunsmoke* et *Ikari Warriors* offraient des possibilités d'actions serrées, stimulantes et frénétiques, et, ce faisant, se sont gravés dans la mémoire des joueurs à travers le monde. Pourtant, il y a eu très peu de tentatives de recréer des jeux aussi fédérateurs, adaptés au niveau actuel de technologie. C'est à point nommé, en conséquence, que le bureau de Rage, à Newcastle, a lancé sa propre attaque sur le genre, avec *Expendable pour* PC et PlayStation.

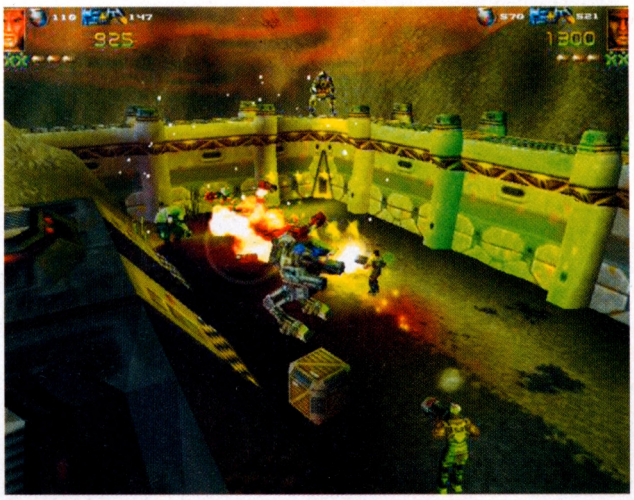
Bien que le projet soit en développement depuis trois mois seulement, les visuels du jeu sont déjà de qualité impressionnante, utilisant une fois de plus les potentialités de la 3D. Des explosions fulgurantes peuvent se déclencher presque à chaque mouvement, grâce à des armements de guerre tels que des lance-flammes au napalm, par exemple. D'autres outils sont encore au stade de finalisation et seront probablement mis à la disposition des personnages au travers d'options type power-up, entre autres. Le directeur de projet, **Peter Johnson**, est catégorique sur le fait qu'*Expendable* sera beaucoup plus qu'un simple exutoire « lobotomisateur » : « C'est bon pour les PC de reprendre un rôle prépondérant pour un certain temps. Néanmoins, il est clair que les touches graphiques, qui sont incluses, ne sont pas là seulement pour l'esthétique, mais également pour assurer le réalisme du jeu et aider à construire un environnement crédible dans lequel le joueur se trouve en totale immersion. »

Les effets d'éclairage, facilités par la 3D, attirent définitivement l'attention.

Le moteur 3D, que les programmeurs Phil Scott et Kevin Franklin ont créé, permet à l'éditeur de niveau Duncan Hall de créer un mélange fantastique d'environnements, passant de tunnels et de bases souterraines à des villes détruites. L'IA ajoutera aussi de la variété au jeu, selon Johnson : « Les ennemis ne réagiront pas toujours de façon prévisible. Vous pourrez courir le long d'un défilé et trouver des opposants suspendus au-dessus de votre tête. Vous assaillant par en-dessus, telles des araignées des limbes, ou surgissant de derrière des véhicules abandonnés. Attendez-vous à l'inattendu ! »

Bien que le PC permet une qualité de graphismes indéniable, **Next Games** ne peut s'empêcher de penser qu'*Expendable* sera beaucoup plus exploitable en tant que titre de console. Heureusement, Rage travaille aussi sur une version spécifique pour PlayStation : « Notre programmeur PSX, Mick Hedley, a la ferme intention d'optimiser toutes les routines de programmation, afin d'en extirper la meilleure performance possible. Mais nous ne ferons aucun compromis qui tendrait à diminuer la qualité de la version PC pour l'adapter à la PlayStation. Si quelque chose doit être fait différemment, selon les deux types de plates-formes (PC et playStation), cela sera réalisé en utilisant les points forts et les points faibles de chacune. »

Entre aujourd'hui et la date estimée de lancement à la fin de l'année, le groupe se concentrera sur tous les scénarii possibles. Actuellement, sont mis en œuvre le mode deux joueurs et « deathmatch ». D'autres détails plus spécifiques, tels que la capacité d'utiliser plusieurs véhicules disséminés un peu partout dans le paysage, par exemple, sont encore débattus. Si *Expendable* arrive au niveau de qualité fixé par les jeux qui ont donné naissance à ce genre, alors jouer sur la version PC est la garantie d'une décharge d'adrénaline pour Noël.



Alors que les premiers plans optaient pour le style de *Tomb Raider*, la version jouée par Next Games ressemble au classique *Ikari Warriors*.

L'équipe de *Hostile Waters*, de gauche à droite : **Tim Austin** le programmeur, le graphiste **Jon Court** avec le directeur artistique **Dave Percival**.

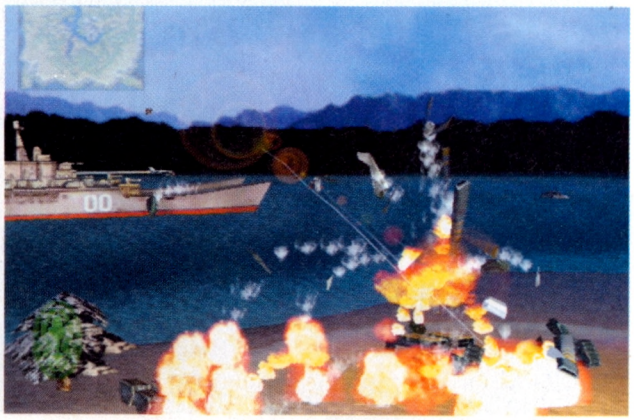
hostile waters

Le genre action/stratégie en 3D évolue rapidement dans l'objectif de tirer avantage de la technologie moderne. Cette orientation est confirmée toutes semaines, avec de nouveaux arrivant, dont le jeu de Rage, *Incoming*. Dans un climat si frénétique, il est aisé d'oublier que *Carrier Command*, le grand-père de ces jeux, est effectivement apparu sur Atari ST et Amiga dans les années 80. Mettant en scène un vaisseau éclaireur, dirigé au cours du combat par un engin aérien central, *Carrier Command* (créé par Realtime Games) était lui-même, essentiellement, la forme suprême, évoluée, du jeu de guerre 3D d'Atari, *Battlezone*. À présent, après six mois de développement, le jeu prometteur de Rage, *Hostile Waters*, est une version remise au goût du jour du jeu de Realtime.

Bien que **Trevor Williams** admette que *Carrier Command* demeure « définitivement une référence », il est clair que Rage a des plans ambitieux pour que le concept aille plus loin encore. Utilisant à nouveau le style maison de Rage, en terme d'exploitation de la puissance brute du PC, *Hostile Waters* est ainsi déjà formidablement impressionnant, affichant une différence louable dans la qualité du graphisme depuis la création de la version initiale de *Incoming*. En fait, les deux jeux se servent de moteurs graphiques différents (l'équipe de *Incoming* est basée à Liverpool, alors *Waters* est codé à Birmingham), bien que Williams pense que si *Incoming* n'avait jamais existé, alors *Waters* n'aurait pas non plus vu le jour.

De même que pour *Incoming*, les effets d'explosion sont magistralement réalisés.

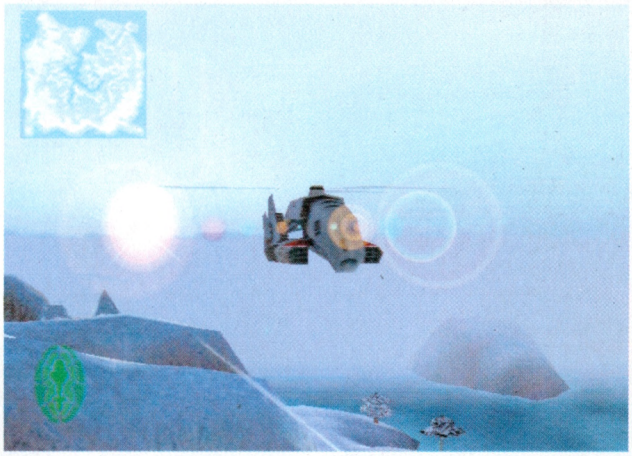
Il déclare aussi que les deux titres sont à l'avant-garde de leur genre : « Quelquefois, ils ressemblent à des projets R&D, repoussant la limite – ce qui signifie que tout le monde souhaite y travailler. » La plus grande innovation de *Hostile Waters* est l'intégration de différents personnages dans les tanks, les avions et autres véhicules disponibles, lors d'un déploiement. Au lieu d'être des drones irréfléchis, les engins d'attaque peuvent devenir agressifs, précautionneux, voire couards dans leur approche du combat, et peuvent être surpris en train de discuter via la radio incluse dans le jeu ! C'est une réminiscence de la bande dessinée « Rogue Trooper », de AD 2000, avec ses armes qui gardaient en mémoire les cerveaux des camarades décédés dans des puces. On doit aussi souligner la parfaite interaction des armements de guerre entre eux, ce qui peut permettre de réaliser des attaques foudroyantes de



La physique, y compris la destruction, joue un rôle majeur dans *Hostile Waters*.

missiles, éjectant littéralement les chars ennemis par-delà les falaises. De plus, les champs de bataille afficheront les ruines, les séquelles des bombardements, quoique l'on ait pas encore défini dans quelle mesure ces ravages affecteront le déroulement de la partie.

Somme toute, Williams pense que l'équipe essaie de maintenir l'engagement de Rage dans le domaine des jeux d'arcade : « Vous êtes celui qui appuie sur la détente. Mais vous avez besoin d'éléments stratégiques, vous avez besoin de profondeur à ce stade. C'est d'ailleurs formidable de pouvoir pénétrer à l'intérieur du char, mais c'est tout de même le blindé l'élément majeur. » Il poursuit ainsi : « C'est ce que reflètait *Command and Conquer*, c'est-à-dire non pas un jeu de stratégie, mais un jeu d'action. Si vous n'étiez pas suffisamment habile, vous vous faisiez botter le cul ! »



***Hostile Waters* présente un nombre impressionnant de décors. Ces scènes ne réussissent pas à véhiculer le flux et le reflux de l'océan.**

ruud gullit striker

Le fondateur de la société Rage, **Paul Finnegan**, était aussi derrière le premier produit de la marque, le titre multiformat *Striker*, vendu à des millions d'exemplaires. Cependant, même s'il porte le projet dans son cœur (il joue au football lorsqu'il en a l'occasion), son apport à sa mise à jour a diminué de façon notable : « J'ai laissé cela à notre site de Birmingham, parcequ'ils ont programmé le jeu original sur playStation. Évidemment, ils me demandent de l'essayer, particulièrement la partie IA. Si je peux aider, je le fais volontiers. »

À l'origine, *Striker 98* avait été doublé une première fois, devant être commercialisé prochainement. Par la suite, Rage a embauché l'ex-entraîneur de Chelsea, Ruud Gullit, avec l'intention de déposer une licence à son nom. Le sentiment général qui prévaut, dans la société, est que le nom de Gullit survivra aux problèmes actuels qui découlent de son départ inattendu. *Ruud Gullit Striker* représentera toutes les équipes internationales européennes, ainsi que les deux divisions au sommet de chacun des pays les plus importants. Le commentateur de la chaîne Channel 5, Jonathon Pearce, sera bien évidemment LE commentateur vedette, assisté de Ron Atkinson et Trevor Brooking.

De même que pour *Deadball Zone*, un soin particulier a été apporté à la part de l'IA, pour que règne une atmosphère sportive (fairplay ? mon œil !), signale **Trevor Williams** : « Je pense que c'est probablement notre sixième ou septième génération de moteur intelligence artificielle. Les techniques que nous utilisons ont été d'un grand secours. Vous construisez sur ce qui existe et vous menez le projet au stade suivant. Tout dépend de l'expérience acquise, vous apprenez à vos dépens. »

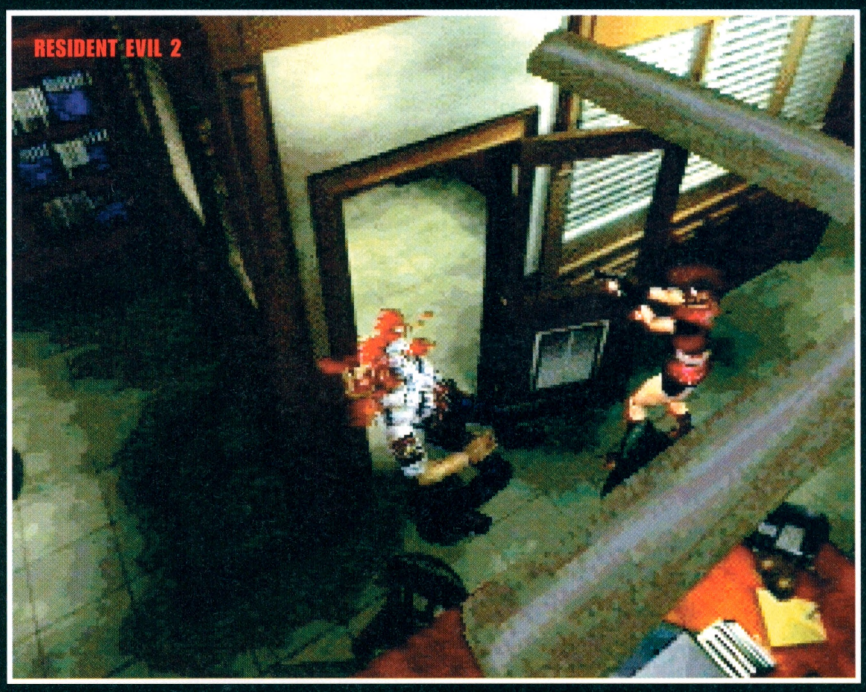
L'animation est contrôlée par les artistes, plutôt que par les programmeurs.

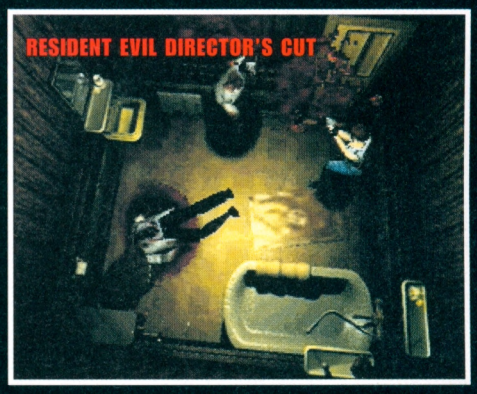
Les versions de *Ruud Gullit Striker* pour PC et PlayStation offrent des effets de lumière très réels. Les illuminations sont particulièrement réussies.

L'équipe de *Striker*, de gauche à droite : **Steve Johnson** graphiste, **Paul Kerby** programmeur, **John O'Dowd** technicien audio, **Julian Widdows** directeur du développement, **Andy Williams** chef de projet, **Gordon Theobald** graphiste et **Antonio Argentieri** programmeur.

L'EMPIRE DU MAL

SORTI DÉBUT 1996, RESIDENT EVIL REDONNAIT SES TITRES DE NOBLESSE AUX FILMS INTERACTIFS. DEPUIS, LA SUITE, TRÈS MÉDIATISÉE, A ENGENDRÉ UNE HYSTÉRIE COMPLÈTE AUX ÉTATS-UNIS ET AU JAPON, DEVENANT UN VÉRITABLE PHÉNOMÈNE DANS L'INDUSTRIE DU JEU. ENTREZ DANS LE MONDE ATROCEMENT TERRIFIANT ET LUCRATIF DE CAPCOM...





Effets gore sanguinolents (au-dessus), créatures monstrueuses (en haut à droite) et angles de caméras avant-gardistes (à droite) se combinent pour donner à la série *Resident Evil* une atmosphère digne des plus grands films d'horreur.

En janvier dernier, quand l'épique « Titanic » de James Cameron défiait toute prévision en refusant de sombrer, un certain jeu vidéo réalisait un impact international similaire dans son secteur. À la sortie de *Biohazard 2* – la suite du jeu d'aventure sur PlayStation, les boutiques de Tokyo, qui ont dû ouvrir deux heures plus tôt pour résorber des files d'attente sans précédent, ont écoulé le chiffre renversant de 1,8 million d'exemplaires vendus uniquement le jour de la sortie. Lancé une semaine avant sur le continent américain, le jeu s'est vendu à plus de 380 000 unités, lors du premier week-end, éclipsant le succès de *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2* ou même de *Super Mario 64*.

Pourtant, pour poursuivre l'analogie avec « Titanic », ce n'est encore que la face visible de l'iceberg. Dans un communiqué de presse datant de l'année dernière, Capcom annonçait que la franchise de *Resident Evil* avait généré un chiffre d'affaires de plus de 1 milliard 200 millions de francs dans le monde. Une goutte d'eau dans l'océan de James Cameron, mais un véritable triomphe dans le jeu vidéo, secteur somme toute encore obscur de l'industrie du divertissement.

Mieux, la série s'est révélée plus que séduisante pour des investisseurs de tous bords. La société allemande Constantin Films a ainsi acquis les droits du long métrage cinéma dont le scénario, qui respecte scrupuleusement l'univers du jeu, a été confié à Alan McElroy (qui avait travaillé, l'année dernière, sur « Spawn »). De son côté, le fabricant de jouets américains, Toy Biz, prépare une gamme de figurines articulées, autour du premier volet, prévue pour ce printemps (les figurines *Resident Evil 2* devraient suivre à l'automne). Parions que les parents verront d'un mauvais œil ces jouets aux membres détachables en décomposition et autres entrailles putrides réalistes.

Enfin, des comics (bandes dessinées), inspirées de *Resident Evil,* sont également en cours de fabrication aux États-Unis. Réalisée par Wildstorm, l'éditeur de « Wildcats » et « GEN 13 », la série, qui paraît au rythme trimestriel, a été inaugurée en mars. Selon Capcom, le premier épisode révèle le passé de Umbrella, le mystérieux centre de recherches de *Resident Evil*. À quand une attraction *Resident Evil Experience* au Trocadero de Londres ?

L'UNIVERS DE RESIDENT

Au milieu de tout ce succès, ceux qui avaient joué au premier jeu, à la suite, ou encore à *Resident Evil : Director's Cut* (qui s'est vendu à près de 400 000 exemplaires l'année dernière), peuvent se demander à quoi rime toute cette effervescence. Les jeux d'aventure-action ne manquent pourtant pas et les décors précalculés du jeu de Capcom paraissent bien archaïques face à l'environnement 3D d'un titre comme *Tomb Raider*.

Toutefois, n'oublions pas que *Resident Evil* constitua un véritable événement, à sa sortie, il y a deux ans. À l'époque, le marché 32 bits séduisait les consommateurs potentiels, ▶

La série *Biohazard* (alias *Resident Evil*) s'est vendue à des millions d'exemplaires.

Les fans japonais de la série terrifiante ont attendu des heures pour obtenir leur exemplaire de *Biohazard 2* le jour de la sortie.

essentiellement par des conversions de bornes d'arcade, et très peu de titres parvenaient à stimuler les neurones des joueurs autant que leurs réflexes. En enrichissant l'action (de destruction des zombies) par des éléments d'aventure et une pléthore d'énigmes tortueuses, Capcom a capté l'attention des joueurs lassés des beat 'em up et autres jeux de courses.

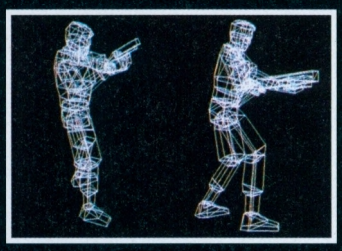
Le graphisme était également particulièrement impressionnant pour l'époque. La combinaison de personnages 3D et de décors calculés en était encore à ses balbutiements quand *Resident Evil* fut développé, et rarement la prouesse technique n'aura été utilisée de façon aussi convaincante et magistrale. Dans les deux volets, les décors ne sont pas là pour le simple plaisir des yeux, mais servent parfaitement l'action du jeu : les zombies surgissent de derrière les meubles et les placards, des chiens traversent avec fracas les fenêtres et les monstres jaillissent soudainement des murs apparemment solides. Un univers imprévisible où l'effroi peut survenir à tout moment. Outre les exploits techniques, le sens du détail force également le respect dans les deux titres. Des empreintes sanglantes de mains dégoulinent des murs ; des mares de sang suintent des cadavres de zombies ; des tableaux, meubles et autres objets quotidiens jonchent les salles. Une telle minutie renforce indéniablement l'atmosphère.

« ILS ENTRÈRENT DANS LE MANOIR, PENSANT QU'ILS Y SERAIENT EN SÉCURITÉ... ENFIN PRESQUE »

Mais, la principale raison du succès de *Resident Evil* demeure certainement dans sa parfaite compréhension et exploitation des conventions de films d'horreur, et principalement dans l'effet de surprise. Qui n'a pas sursauté, dans le premier volet, quand deux chiens ont sauté par les fenêtres, ou dans le second volet, quand les corbeaux plongent ou quand le mort vivant s'effondre soudainement du plafond ? L'action, parfaitement risible, n'est pas si éloignée de celle des films d'horreur.

De nombreux autres éléments sont empruntés au cinéma. Les angles de caméras, obliques, qui permettent aux réalisateurs de désorienter le public (technique popularisée par Hitchcock mais qui tire ses racines du cinéma expressionniste allemand), sont utilisés tout au long du jeu, tandis que la bande-son, languissante et déprimante, n'a rien à envier à celle des films d'horreur, propre à glacer le sang. Les scènes intermédiaires, également, apparaissent régulièrement dans la série de Capcom, créant une tension digne des salles obscures. Dans *Resident Evil*, par exemple, la scène où le plafond descend sur la tête de Jill est un véritable morceau d'anthologie du suspense, et le joueur, comme le public d'un film, assiste impuissant à la scène, se demandant comment l'héroïne parviendra à se tirer de ce mauvais pas.

Les créateurs de ce titre usent des nerfs des joueurs, les plongeant dans une atmosphère de suspense et de mystère. Les informations sur Umbrella et ses expérimentations sont ainsi révélées lors de flashs, et l'on ne peut jamais être sûr ni de ses alliés, ni de ses ennemis. À quoi donc peut bien servir Barry dans *Resident Evil* ? Et qui est cette fille qui menace de devenir un mort vivant à tout moment ? Contrairement à *Quake*, le joueur ne peut se contenter de tirer sur tout ce qui bouge. Comme dans les meilleurs films d'horreur, les munitions sont toujours limitées, et l'unique balle qui reste dans le chargeur peut faire la différence entre déchirer un zombie en deux et recevoir un coup de dents enthousiaste dans la jugulaire...



Les personnages des deux *Resident Evil* vont devenir des jouets aux États-Unis.

ENTRETIEN AVEC HIDEKI KAMIYA

Les spéculations sur l'origine et le développement de Resident Evil n'ont cessé depuis sa sortie, il y a deux ans. Pour en savoir plus sur l'histoire de ce titre et de son excellente suite, Next Games s'est entretenu avec Hideki Kamiya, le chef de projet de Resident Evil 2, à propos des clones de Doom, des films de zombies des années 70 et d'un certain jeu d'aventure français...

***Next Games* : Quelles ont été vos sources d'inspiration pour *Resident Evil* ? *Alone in the Dark* ?**

Hideki Kamiya : Personnellement, je n'ai jamais joué à *Alone*, je ne peux donc pas faire de comparaisons entre les deux titres, mais je me rappelle avoir vu quelqu'un de l'équipe y jouer pendant le développement de *Resident Evil*. En fait, le concept initial vient d'un jeu d'aventure SNES intitulé *Sweet Home* qui est sorti en décembre 1989, au Japon. Nous nous sommes également inspirés des plus célèbres films d'horreur, comme « Zombie » (titre français de « Dawn of the Dead »), pour l'aspect des monstres. De plus, nos graphistes ont visionné beaucoup de films américains, avant de démarrer *Resident Evil 2*, pour avoir une bonne idée des scènes de ruelles malfamées. Dans l'équipe, nous sommes beaucoup à aimer le cinéma. Vous verrez certainement l'influence de différents films en jouant au jeu.

***Next Games* : Quels étaient vos objectifs quand vous avez commencé à concevoir le premier volet ?**

HK : Nous voulions explorer le thème de la peur, car nous pensions qu'il n'était pas suffisamment exploité dans les jeux. Notre objectif était d'utiliser les capacités graphiques de la PlayStation pour susciter un sentiment réaliste de peur, un des instincts de base de l'homme. Au tout début du développement, le titre devait être réalisé en vue subjective comme *Doom*, mais nous n'étions pas satisfaits de la qualité graphique. Par la suite, nous avons changé le style du jeu, pour utiliser davantage de décors en images de synthèse et de personnages en 3D polygonale. C'est comme ça que nous avons adopté le style objectif.

***Next Games* : Quelles modifications avez-vous effectuées sur la suite de *Resident Evil* ? Êtes-vous content des résultats ?**

HK : Nous sommes globalement satisfaits du résultat final de *Resident Evil 2*. La principale raison du succès du premier jeu réside dans le sentiment de peur très réaliste que nous avons soigneusement veillé à ne pas perdre dans le second volet. Je pense néanmoins que *Resident Evil 2* est différent dans la mesure où il n'est pas uniquement orienté sur la peur. Nous avons ajouté beaucoup de scènes d'action parce que nous pensions que cela séduirait encore plus de joueurs, et parce que cela correspondait davantage à mes goûts personnels. Je ne dis pas qu'il n'y a pas de scènes d'horreur, mais nous avons essayé de trouver d'autres façons de la retranscrire, sans trop sortir des séquences cinématiques.

***Next Games* : En quoi le développement de *Resident Evil 2* diffère-t-il de celui du précédent ?**

HK : Le processus s'est fait en douceur car tout le monde, sauf l'équipe du son, travaille au même étage. Pendant le développement du premier jeu, les graphistes et les programmeurs étaient répartis sur deux étages. Aussi, les avis divergents avaient tendance à être déformés et amplifiés, ce qui énervait tout le monde dans l'immeuble.

***Next Games* : Pourquoi, selon vous, cette suite remporte-t-elle un tel succès ?**

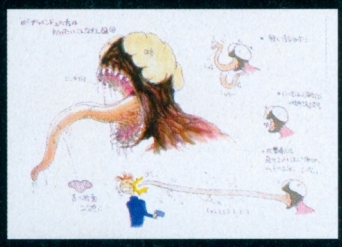
HK : Je pense que c'est parce que toute l'équipe a vraiment aimé travailler sur *Resident Evil 2*. Même si nous avons eu un planning chargé, nos relations ne se sont jamais détériorées. Par ailleurs, nous n'avons jamais perdu notre désir de créer quelque chose de brillant.

***Next Games* : Et maintenant vous préparez une autre suite ?**

HK : La série continuera certainement. Les idées ne manquent pas, mais je vais d'abord attendre les réactions des joueurs, vis-à-vis de *Resident Evil 2*, pour être sûr de satisfaire tout le monde avec le prochain titre.

***Next Games* : Enfin, vu les précédents de Capcom, pouvons-nous nous attendre à un *StreetFighter Vs Biohazard* pour bientôt ? !**

HK : Quoi ? ! Ryu contre Leon ? J'adorerais voir ça !



Les premiers croquis de *Resident Evil 2* confirment que l'horreur est toujours à son paroxysme.

COMMENT DÉPENSER 1,2 MILLION DE DOLLARS EN TRENTE SECONDES

Capcom Japon a récemment fait appel au réalisateur de films d'horreur, George A. Romero, pour créer le spot de pub télé de *Biohazard 2*, à partir des scènes du jeu. Le tournage de deux jours, qui a coûté le chiffre astronomique de 150 000 000 yens (1,2 million de dollars), s'est déroulé dans le cadre d'une vieille prison. À l'extérieur, des voitures de police incendiées, des zombies trébuchants et énormément de glace ont parfaitement récréé le moment où Leon et Claire entrent dans la ville de Raccoon et trouvent tout dévasté.
Capcom a également produit un court-métrage, diffusé récemment à la télévision japonaise. Romero y parle du tournage de la pub, tandis que les acteurs qui incarnent Claire et Leon entrent dans leur personnage et parlent de leur rôle (qui dure en tout et pour tout quatre secondes). Prenant la chose très au sérieux, Romero déclare : « J'adore réaliser des films d'horreur. C'est super qu'il y ait un jeu qui leur rende hommage. Ça me flatte de savoir que j'y ai une quelconque influence. »

1

2

3

4

George A. Romero (en haut) a réalisé l'onéreux spot de pub TV de *RE2* (au-dessous et à droite).

MAUVAISES INFLUENCES

Quand Resident Evil est sorti en 1996, beaucoup se demandaient comment une société réputée pour ses shoot 'em up et ses beat 'em up 2D pouvait avoir eu l'idée de réaliser un jeu d'aventure d'horreur. En y jouant, les inspirations et les influences de Capcom deviennent pourtant limpides...

ALONE IN THE DARK

Même si *Resident Evil* est le premier jeu d'aventure-action à faire de l'impact sur PlayStation, ce n'est pas, quoi qu'en dise Capcom, le premier du genre. En 1993, déjà, l'éditeur français Infogrames publiait sur PC le premier volet de la célèbre trilogie *Alone in the Dark (AITD)*, un jeu d'aventure-d'action d'horreur qui combinait des personnages en 3D polygonale et des décors précalculés. Ça rappelle vaguement quelque chose...

Les similitudes entre *Resident Evil* et *Alone* ne s'arrêtent pourtant pas là – bien que Hideki Kamiya insiste sur le fait que son équipe n'ait pas été influencée par le jeu français. **Frédéric Raynal**, l'auteur de *Alone*, a déclaré à :
« *Resident Evil* est indéniablement inspiré de *AITD*. C'est un jeu d'aventure : vous êtes dans une maison grouillant de zombies, vous contrôlez un personnage 3D... Même certaines énigmes et certaines scènes sont les mêmes (la grande horloge que l'on pousse, les chiens qui sautent par les fenêtres, etc.). Il y a trop de ressemblances pour n'être que de pures coïncidences. En fait, quand j'ai vu *Resident Evil*, j'étais fier de ce que pouvait donner mon idée avec la technique actuelle. Néanmoins, j'ai été vraiment très vexé de lire dans un article que les créateurs de *Resident Evil* affirmaient en avoir eu l'idée !
Quel monde cruel ! »

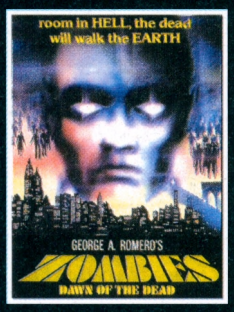
LES FILMS DE ZOMBIES

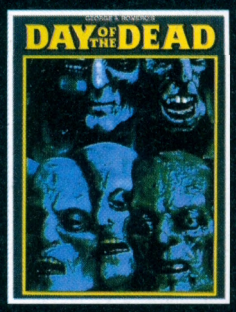
En engageant Romero pour créer le spot TV de *Resident Evil 2*, Capcom rend hommage à celui qui a probablement le plus influencé le premier jeu : le réalisateur de la trilogie des « Morts vivants ».

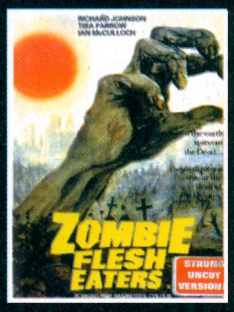
Le plus évident, bien sûr, est qu'il y a des zombies dans les deux. Dans « la Nuit des morts vivants », « Zombie » (titre français de « Dawn of the Dead ») et « le Jour des morts vivants », ces créatures en état de putréfaction se traînent, les bras tendus, émettant des râles rauques – une image obsédante, en particulier quand elles apparaissent en nombre à la fin des films. Les victimes du virus dans *Resident Evil* poussent les mêmes grognements et se déplacent de façon identique. La peur suscitée par ces cannibales, apparemment invincibles, est aussi bien rendue dans les jeux que dans les films.

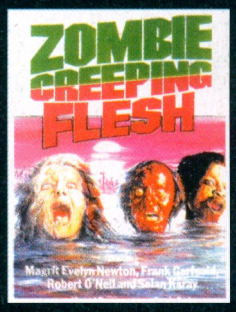
Mais *Resident Evil* a emprunté bien davantage à l'œuvre de Romero et aux films de zombies en général. Le thème des survivants désespérés se défendant contre des hordes d'agresseurs non-morts, tout en cherchant à découvrir la source de l'attaque, est un thème récurrent dans les films du genre, et fournit une solide base au scénario de *Resident Evil*. Romero, en particulier, a utilisé les mêmes lieux banals, comme les centres commerciaux ou les studios de télé, pour placer son action dans un contexte crédible et ainsi renforcer l'implication du public. La série *Resident Evil* adopte la même démarche avec un manoir, un poste de police, des jardins pittoresques, etc.

Impossible de ne pas remarquer les effets gore. Romero est connu pour utiliser de vraies viscères animales, pendant les scènes de cannibalisme de masse dans ses films, où il s'écoule rarement dix minutes sans qu'une gorge ne soit arrachée ou qu'un estomac béant de zombie ne déverse son mètre d'intestin. *Resident Evil* peut être fier de ses têtes de zombies explosées à coup de fusil à pompe, de ses flots de sang aspergeant les murs et de la créativité employée par ses horribles monstres pour déchiqueter les officiers de la STARS morceau par morceau. C'est peut-être la leçon la mieux apprise par les créateurs du jeu : pourquoi utiliser trois gouttes de sang quand trois litres suffisent ! ?









Les créateurs de *Resident Evil* ne se sont pas juste inspirés des « Morts vivants » de Romero. La recherche scientifique et les accidents médicaux n'ont eu de cesse de réveiller les morts dans de nombreux films comme dans la série de Capcom. Dans « Zombie Creeping Flesh » de Vincent Dawn, par exemple, des déchets chimiques transforment toute la population d'une ville de Nouvelle-Guinée en zombies cannibales. Dans « Zombie Flesh Eaters », de Lucio Fulci, c'est un savant anglais qui cherche à combattre une maladie « zombifiante » dans la Caraïbe. Le genre a été particulièrement populaire, dans les années 60 et 70, quand la paranoïa de guerre nucléaire générait un intérêt morbide pour les effets pervers des radiations et autres expérimentations médicales clandestines.

Ehrgeiz

De l'aventure au jeu de combat, il n'y a qu'un pas... que Squaresoft franchit tel un géant.

Chaque personnage dégage une véritable personnalité et certains ont également la possibilité de changer d'apparence. Encore une fois, Squaresoft a su faire appel à d'excellents characters designers.

Le très attendu *Ergheiz*, dernier-né des studios de Squaresoft, arrive enfin dans nos salles d'arcade. Créé par le studio Dream factory, *Ergheiz* pourrait devenir, très rapidement, l'une des nouvelles références d'un genre rendu populaire par Sega et Namco. Première borne d'arcade de Squaresoft, ce jeu de combat n'est pourtant pas un pari trop ambitieux. Essentiellement composée de transfuges de Namco, l'équipe de Dream factory est aussi à l'origine de *Tobal 1* et *2* (pour certains, les deux meilleurs jeux de combat de la PlayStation).

Fier de cette reconnaissance, principalement due à un système de combat réellement novateur, les développeurs ont décidé d'utiliser le System 12 pour leur dernière création. Ce choix permet une conversion facile vers la PlayStation, où le titre est déjà attendu de pied ferme. Bien évidemment, *Ergheiz* reprend le concept qui avait fait le succès des

Développeur :	Squaresoft
Disponibilité :	Maintenant
Origine :	Japon

Outre la possibilité de contrer un coup, il est possible d'utiliser les éléments du décor, comme les caisses, pour mettre en difficulté votre oppposant.

Tobal, tout en y apportant d'importantes améliorations.

Chaque niveau regorge d'objets réellement utiles. Les caisses peuvent être poussées, mais également lancées. La possibilité de se déplacer n'importe où dans les niveaux a contraint les programmeurs à résoudre l'un des principaux problèmes des jeux de combat en 3D : la gestion des collisions. Leur solution a été de réorienter automatiquement les personnages. La jouabilité et la diversité d'action offertes par *Ergheiz* en fait l'un des tout meilleurs jeux de combat de ce début d'année.

Les effets de lumière sont tout simplement hallucinants pour un jeu de combat.

Time Crisis 2

Second volet d'une saga que l'on espère longue, *Time Crisis 2* va créer l'impact !

Comme attendu, le scénario de *Time Crisis 2* offre une diversité de situations beaucoup plus riche que l'original.

Le jeu à deux demande un minimum d'entente pour avoir une chance de venir à bout des nombreux adversaires.

À l'instar de *Time Crisis 1*, de nombreuses scènes intermédiaires viennent renforcer le scénario du second épisode.

Tout comme son prédécesseur, *Time Crisis 2* possède toujours sa pédale révolutionnaire, qui permet au joueur de se mettre à l'abri des tirs adverses et de recharger son arme. La gestion du temps est également présente et donne toujours cette sensation aiguë de stress, car il faut exécuter les ennemis le plus rapidement possible. La grande nouveauté de ce deuxième volet réside dans le mode link, permettant à deux joueurs d'être des coéquipiers. Chaque participant voit l'action en vue subjective et l'entraide entre les deux joueurs est indispensable pour survivre. Cette option risque fortement de contribuer au succès de *Time Crisis 2*. En plus du mode deux joueurs, *TC2* offre une variété de décors pour les scènes de tir, comme une poursuite dans un train ou sur des powerboats. Un plus qui muscle cette nouvelle version.

Les méchants sont de plus en plus tenaces dans leurs efforts pour arrêter la progression des joueurs, allant même jusqu'à sauter d'un train en marche pour vous rejoindre.

Développeur :	Namco
Disponibilité :	Maintenant
Origine :	Japon

tests

La sélection mensuelle des meilleurs jeux disponibles sur le marché

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

Guillaume de Casaban, de Kalisto, a craqué et il est passé sur console. Impressionné par *Final Fantasy VII*, il regrette que le PC ne s'inspire pas plus de la jouabilité des jeux consoles.

Guillaume de Casaban a été rédacteur en chef de « PC Player ». Il travaille désormais chez Kalisto, une dynamique société française de développement de jeux ayant réalisé, entre autres, *Dark Earth*, *Nightmare Creatures*, ainsi que l'adaptation du « Cinquième élément ».

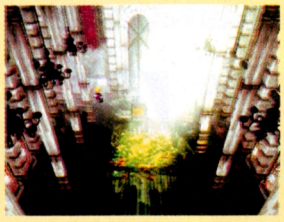
Les membres du milieu du jeu vidéo sont conviés à envoyer les tests de leurs jeux préférés à : ctessier@edge.edicorp.net

Final Fantasy VII

On finit toujours, en fin de compte, par changer. Rappelez-vous : n'avez-vous pas martelé un jour que, promis juré, vous resterez fidèle à l'Amiga et que jamais personne ne fera entrer un PC chez vous ? Ou que, de votre vie entière, aucune PlayStation ne franchira la porte de votre domicile ? Dans mon cas, par exemple, attiré par *Soul Blade* ou *Oddworld : l'odyssée d'Abe*, j'ai fini par craquer pour la console de Sony, histoire d'occuper les dimanches pluvieux. Ainsi, comme plusieurs millions d'autres joueurs du monde entier, j'ai acheté *Final Fantasy VII*, au grand dam de ma vie sociale et de mes lectures en retard.

Le jeu de Squaresoft est attractif à plus d'un titre. Vous savez déjà qu'il dispose de « graphismes somptueux », d'une « bande-son inégalée » (ce qui est discutable une fois que vous avez passé vingt heures à jouer) ou que sa « durée de vie en fait un des choix incontournables pour les fans de RPG ». Mais, ce qui m'a séduit avant tout, dans *FF VII*, c'est la linéarité de son scénario. J'entends déjà les puristes hurler, mais je maintiens mordicus mon propos. En dehors de quelques quêtes annexes d'un intérêt douteux, le scénario est une vraie ligne droite tout juste entrecoupée de combats aussi épiques que nombreux. Bref, vous vous installez sur le canapé du salon, vous branchez la console et c'est parti pour une heure ou deux de déluges d'invocations, de sorts toujours plus impressionnants et de monstres sans cesse différents. Même si vous avez enregistré votre partie la semaine dernière, vous n'aurez pas à tourner en rond pendant des heures parce que vous avez oublié un indice crucial. Idéal pour décompresser d'une journée de boulot sans se casser la tête.

Quand on nous sert des jeux d'aventures soi-disant intelligents, aux scénarii tarabiscotés, dans le seul but de rallonger la durée de vie, on ne peut qu'être impressionné par le résultat de *FF VII*, qui a opté pour une histoire simple, mais pas simpliste. Les esprits chagrins pourraient objecter que le public consoles n'est pas le même que le public PC. C'est en partie vrai. Il y a pourtant un immense enseignement à tirer de l'expérience de la console en termes de gameplay ou de simplicité d'utilisation. Le portage, presque systématique, des gros succès – *FF VII* arrive sur PC – d'un support à l'autre est déjà un bon signe, mais il faudra encore du temps avant que les savoir-faire se mélangent enfin pour satisfaire les joueurs de tous horizons, indépendamment de leurs machines. Un vrai simulateur de vol sur consoles ? Un bon jeu d'arcade sur PC ? C'est pour l'instant un vœu pieux. La seconde génération de consoles – Katana et PlayStation 2 – ainsi que la montée en puissance des ordinateurs devraient transformer ce vieux rêve en réalité. Encore quelques années…



Plus que ses graphismes, sa bande-son ou son scénario « simple mais pas simpliste », Guillaume de Casaban a surtout apprécié le gameplay de *Final Fantasy VII*. Souhaitons que la conversion PC arrive également à le respecter.

Index

Starcraft page 88
Resident Evil page 90
Kula World page 94
Mystical Ninja page 96
Tekken 3 page 97
Gran Turismo page 98
Battlezone page 100
Saga Frontier page 101
Fallout page 102
Die by the Sword page 103
Forsaken page 104
Redline page 105
Bushido Blade 2 page 106

Nos jeux du moment

Les softs vieux, récents ou autres, qui ont retenu l'attention de **Next Games** ce mois-ci.

Bloody Roar (PlayStation)
Sans révolutionner le domaine des jeux de combat, que se soit en techniques de combat ou en réalisation, *Bloody Roar* apporte un peu de fraîcheur dans ce genre, déjà bondé de titres.

Bushido Blade 2 (PlayStation)
Squaresoft surprend par sa créativité et par ses suites, vraiment excellentes. *Bushido Blade 2* amène un style de jeu complet et simple dans un monde de combos.

Fallout (PC)
Proposant une richesse de jeu impressionnante, *Fallout*, est, sans conteste, le meilleur jeu de rôle sur PC. Dommage pour nos nuits…

Starcraft (PC)
À peine sorti, *Starcraft* s'impose comme le hit incontournable parmi les jeux de stratégie en temps réel. Il risque fort d'être leader, dans ce domaine, pendant un long moment.

Starcraft

Trois clans pour trois campagnes. Trente missions seront nécessaires pour familiariser le joueur avec les diverses commandes du jeu.

Sans être d'une excellente qualité, les scènes cinématiques sont particulièrement amusantes. Il suffit de regarder ce bras flotter dans l'espace.

Annoncé depuis un moment et repoussé depuis plusieurs mois, le très attendu *Starcraft* est enfin sorti en magasin. Blizzard a peaufiné son produit en espérant faire le meilleur jeu de stratégie en temps réel au monde. Les programmeurs ont travaillé d'arrache-pied pour améliorer ce titre au maximum. Quelques privilégiés ont pu le découvrir, en janvier, sur une version non-finalisée, qui n'était jouable que sur Internet. Le développeur américain a pris son temps. Il a bien fait, car, après le fabuleux *Warcraft 2*, on était en droit d'attendre un nouveau wargame de qualité. C'est chose faite. Blizzard a créé un nouveau jeu de stratégie en temps réel en se basant sur l'excellente jouabilité de *Warcraft 2*.

Pas de doute, les habitués du genre ne seront pas dépaysés, pendant que les néophytes pourront, sans difficulté, apprendre à jouer à *Starcraft*. Le système de construction évolutif est omniprésent. Il faut donc repérer quel édifice entraîne la construction d'un autre bâtiment ou de nouvelles unités. Cette méthode est valable pour la progression de l'attaque et la défense de vos troupes. D'abord, le joueur doit contrôler certaines unités pour obtenir les ressources nécessaires au développement de sa base. Ici, l'or et le bois de *Warcraft* se sont transformés en gaz et en minéraux. Ces deux types de matière se complètent, mais il faut en récolter énormément pour constituer une armée équilibrée.

Une des grandes innovations de *Starcraft* réside dans les trois espèces de créature, totalement différentes, que vous pouvez sélectionner et qui vont s'affronter. Les Terrans sont les seuls humains du jeu. Ces derniers puisent leur force dans la mobilité et le furtif. De fait, la plupart de leurs constructions peuvent voyager grâce à de puissants réacteurs. Cette capacité à se mouvoir est un atout non-négligeable, puisqu'elle permet aux Terrans de déplacer leurs bâtiments principaux vers des points de ressources ou d'exécuter un repli stratégique. Néanmoins, le déplacement s'effectue à une lenteur éléphantesque, ce qui handicape sérieusement ce clan. Les unités furtives forment l'autre élément fort de l'armée humaine. Aériennes ou terrestres, elles ont le pouvoir de devenir invisibles aux yeux des ennemis. Heureusement, certaines constructions adverses peuvent repérer ces ghosts.

La deuxième espèce prenant part à cet affrontement sont les Zergs. Ces aliens peuvent se développer très

Format : **PC** Éditeur : **Ubi Soft** Développeur : **Blizzard** Prix : **Environ 399 F (499 F version Collector)**
Disponibilité : **Mai (FR)**

La méthode qui consiste à déclencher une attaque, avec un nombre impressionnant d'unités, reste efficace. Cependant, la finesse statégique, avec une unité bien placée, peut faire autant de dégâts.

rapidement, tout en ayant la faculté de se régénérer. Chaque unité et chaque structure zergs – baptisées Creep par les envahisseurs – se créent à partir d'une couveuse qui pond des larves. De plus, cette race a la possibilité de s'enterrer et de construire des tunnels pouvant aller d'une base zerg à une autre.

La troisième et la plus évoluée des espèces peuplant le monde de *Starcraft* sont les Protoss. Guerriers aux pouvoirs psioniques, les Protoss utilisent un bouclier d'énergie pour protéger leurs unités et leurs structures.

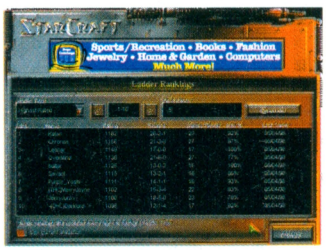
Le système de développement est toujours aussi important. Sans vitesse de construction, on se fait rapidement battre.

Représentants la race la plus puissante, ils ne sont pas, pour autant, à l'abri de tous soucis, notamment avec le coût excessif des unités, pouvant aller du simple au double pour certaines d'entre elles. Les Protoss se reproduisent relativement vite, aussi bien sur le plan humain que matériel : un robot travailleur peut être assigné à une autre tâche, juste après avoir lancé un bâtiment en construction. Par contre, ils ne peuvent se développer n'importe où, comme le font si bien les Terrans. Effectivement, le peuple élu doit construire des cristaux qui lui fourniront une surface d'énergie pouvant accueillir les diverses structures du clan.

Si *Starcraft* propose trois clans différents, il n'est pas question d'avoir une centaine d'unités : Blizzard a bien compris que quelques-unes d'entre elles suffisent, d'autant plus qu'elles sont toutes complémentaires et efficaces. Le développeur a su doser les atouts et les failles de chaque race et de chaque unité, afin qu'aucune d'elles ne prennent l'avantage pendant les combats. Outre les campagnes (dix missions par clan), Blizzard a mis au point un mode multijoueur vraiment complet. Le joueur dispose d'un menu d'options complet : free for all, capture the flag, sudden death, one on one, etc. Si vous vous aventurez sur Internet, pour jouer contre des fans venant de tous les pays, un classement mondial est mis à jour quotidiennement. On s'attendait a un très bon wargame, on se retrouve en présence du meilleur du genre. C'est la fin du règne pour *Warcraft 2*.

La note de ***Next Games*** :

Neuf sur dix



Battle.net est le lieu de rendez-vous de tous les joueurs passionnés par les produits Blizzard.

Resident Evil 2

Commencez le jeu en niveau normal. Ne ramassez aucune munition et dirigez-vous vers le commissariat. Prenez la boîte de munitions dans le hall, près de l'ordinateur...

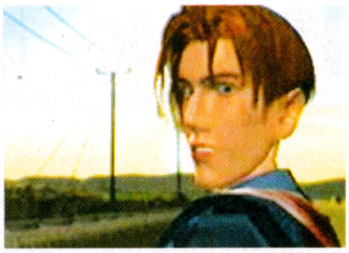
...Sortez ensuite tuer le zombie qui se trouve en bas de l'escalier. La récompense : une clé spéciale.

Lors de sa sortie, il y a environ un an, *Resident Evil* remporta un véritable succès grâce à son concept unique : un jeu d'horreur. Frayeurs, sursauts et sueurs froides étaient au rendez-vous... C'est avec beaucoup d'impatience que nous attendions l'arrivée du deuxième épisode. Second volume qui est d'ailleurs un vrai chef-d'œuvre ludique. Chris Redfield et Jill Valentine : ces deux noms vous disent-ils quelque chose ? Oui, sans doute. Ces deux membres de l'équipe des STARS avaient été pris au piège dans une demeure « très chaleureuse ». Il faut dire que les hôtes de cette bâtisse avaient la fâcheuse tendance de vous accueillir à bras ouverts avec une légère envie de mordiller votre chair. Quoi de plus chaleureux qu'un baiser russe en guise de bienvenue ! Rappelez-vous : l'organisation Umbrella avait tenté des expériences sur un virus nommé T-Virus. Conséquences : des zombies et des monstres mutants proliféraient dans tout le manoir. Après l'explosion du laboratoire, Chris et Jill se retourneront contre la société Umbrella. Cette dernière, bien entendu, nia tout en bloc et continua ses expériences avec un nouveau virus, le G-Virus. Si Capcom continue comme ça, on pourra jouer à *Resident Evil* indéfiniment, le temps que chaque virus se voit attribuer une lettre de l'alphabet. Après une scène d'animation réalisée en image de synthèse, vous débutez le jeu dans un univers chaotique.

Attendez minuit, éteignez la lumière et choisissez le héros, Leon ou Claire, avec lequel vous désirez commencer votre petite frayeur... ce soir. Pour ceux qui ont l'habitude de *Resident Evil* premier du nom, vous pouvez sélectionner le niveau normal. Quant aux autres, nous vous conseillons plutôt le mode easy. Une fois le niveau de difficulté sélectionné, vous démarrez dans une rue infestée de zombies. Plus vous avancez, plus il y en a. Les premières scènes vous plongent directement dans une ambiance angoissante : dix zombies pour un chargeur. Le seul endroit sécurisant de la ville devient le commissariat, enfin presque... Dès les premières minutes de jeu, Capcom réussit à mettre en place quelques sursauts plutôt sympathiques. Nous vous laissons les découvrir. Même si vous faites place nette en tuant tous les zombies dans un couloir ou dans une salle, il n'est pas dit qu'en y revenant vous ne soyez pas effrayé par une créature se trouvant de nouveau sur votre chemin. Contrairement au premier *Resident*, ici la peur se dissipe au fur et à mesure de l'aventure. La musique n'est plus aussi oppressante et les armes trouvées sont suffisamment puissantes pour vous sécuriser. Les différentes énigmes proposées par le jeu restent dans le même esprit que *Resident Evil*. En ce qui concerne les casse-tête, il n'y a rien de vraiment compliqué, pas plus de trois switches à la fois. En tout cas, il paraît clair que la réflexion ne prime pas dans *Resident Evil 2*. Autre petite déception : les différentes étapes par

Le feu n'est pas présent juste pour le décor. Si vous vous y frottez, c'est à vos risques et périls car il est synonyme de diminution du niveau de santé.

Format : **PlayStation** Éditeur : **Virgin Interactive** Développeur : **Capcom** Prix : **Environ 370 F**
Disponibilité : **Mai (FR)**



La motion capture rend les scènes d'animation vraiment réalistes. Ces scènes apparaissent pendant votre aventure, sans aucun chargement, à la manière de *Final Fantasy 7*.

Les armes qui sont à votre disposition, tout au long du jeu, sont très diverses. De plus, vous pouvez trouver des éléments à assembler qui permettent de rendre une arme basique beaucoup plus puissante.

lesquelles vous évoluez donnent une impression de déjà-vu : maison principale (commissariat), sous-sol (égout) et le fameux laboratoire avec son compte à rebours à la fin. Cependant, *Resident Evil 2* amène quand même sa part d'innovations : les zombies sont mieux réalisés et beaucoup plus diversifiés ; l'attitude de votre personnage change selon son niveau de santé. En « danger », vous pouvez à peine courir. Cette façon de gérer les blessures se relève également valable pour certains boss que vous rencontrez durant votre partie. La grosse nouveauté c'est que chaque protagoniste a son CD. Deux aventures pour Leon et deux autres pour Claire. Explication : quand vous finissez le premier CD avec Leon, on vous offre la possibilité de reprendre un deuxième scénario avec le même héros. Même si le début du deuxième scénario semble peut convaincant, on s'aperçoit rapidement qu'il y a de nouveaux éléments : armement, dialogue avec des survivants, pièces à explorer et monstres.

Une fois de plus, Capcom donne à son jeu une durée de vie particulièrement longue. Le premier CD se termine assez rapidement. De ce fait, nous sommes nombreux à être légèrement déçus. Heureusement, chacun d'eux comporte deux scénarii. Pour apprécier la fin et trembler devant un boss réellement monstrueux, il faut terminer les deux aventures avec chaque protagoniste. De plus, si vous finissez le jeu en moins de trois heures (ça vous rappelle quelque chose ?), vous disposez de trois armes avec munitions infinies. Il est également possible de jouer avec deux autres personnages, chacun d'eux ayant sa propre mission et sa propre façon de combattre. Tofu, par exemple, ne combat qu'avec son couteau.

Bien que *Resident Evil 2* possède quelques airs de son prédécesseur, il bénéficie d'une meilleure réalisation. Une valeur ajoutée qui fait qu'on oublie vite les quelques défauts du merveilleux *Resident Evil 2* et qu'on s'impatiente de découvrir les nouvelles options qu'il peut nous offrir.

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Resident Evil 2

Hunk, le 4e survivant

Voici les techniques pour venir à bout du scénario de Hunk... ou presque.

Utilisez le plus souvent le hang gun – pensez à le recharger souvent en allant sur l'écran d'options – et évitez de gaspiller des munitions contre les araignées ou les corbeaux.

Salle 3 : Courez, tout en longeant le côté gauche de l'écran, afin d'éviter le premier zombie. Zigzaguez en direction du mur de droite, pour semer le deuxième mort vivant. Passez derrière le dos du dernier.

Salle 5 : Avant même que le chargement soit terminé, maintenez le curseur directionnel vers le haut. Courez vers la sortie. De cette manière, vous prendrez les chiens de vitesse.

Salle 6 : Avancez vers le zombie rampant, abattez-le avec le hand gun, tournez vers la droite, puis courez tout en longeant le mur, pour éviter les deux monstres suivant.

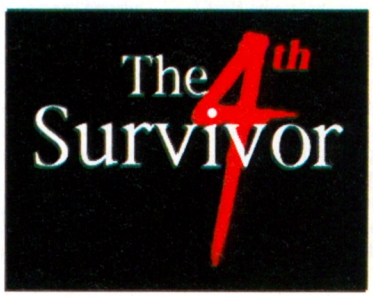
Salle 7 : Courez droit devant pour éviter le premier chien, légèrement vers la droite pour esquiver le second, et encore vers la droite pour semer le dernier.

Salle 11 : Armé de votre shot gun entrez et tirez sur le zombie face à vous. Visez la tête. À droite abattez les deux monstres suivants, visant toujours le haut des épaules. Placez-vous par la suite près des téléphones, en vue d'attirer les deux autres. Une fois assez près, esquivez-les par la gauche, puis courez vers la porte.

Salle 13 : Marchez lentement, vers la gauche, en vue d'attirer la première araignée. Quant celle-ci sera à votre portée, prenez le chemin opposé, puis contournez, dans la foulée, l'arthropode suivant.

Salle 14 : La partie la plus technique de cette mission. Dans la pièce, marchez lentement. Repéré par le deuxième licker, courez et arrêtez-vous à l'angle du mur, ainsi vous l'éviterez. Celui-ci esquivé, courez en prenant soin de vous placer près du rebord des fenêtres. De cette manière, vous éviterez la troisième créature.

Salle 15 : Allez jusqu'au premier croisement. Attirez la plante dans votre direction et reculez rapidement. à distance, tirez avec le hand gun, jusqu'à ce que mort s'en suive. Placez-vous ensuite là où gît la plante, puis tirez de nouveau pour abattre la seconde...



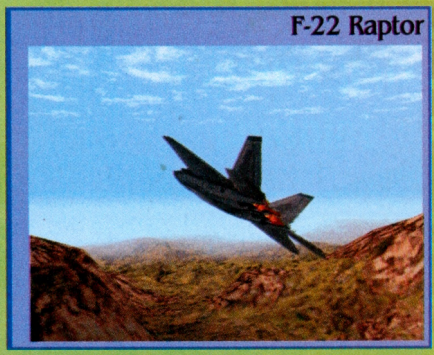
Vous l'avez sans doute compris, on ne va pas tout vous dévoiler dans ce numéro. Alors un peu de patience...

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Ultimate Race


F-22 Raptor

P C

Myth . Zero Zone . Ubik
Front de l'Est . Semper FI
Encyclopédie Hachette
Kitchenette . Lords of Magic
F/A-18 Korea . Blade Runner
The Journeyman Project 3
Ski Racing . Les Visiteurs
Croc . Longbow 2 . Croisades
Age of Empires . USCF Chess
Tomb Raider 2 . Riven . Quake 2
Titanic, un Voyage Interactif
Oddworld . Flight Simulator 98
Sega TouringCar Championship
l'Enigme de la Tombe Royale
Pilgrim . Flight Unlimited II
Virtua Fighter 2 . etc...

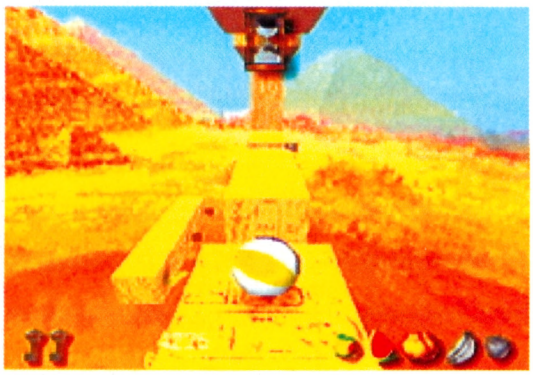
Playstation

Discworld 2 . Bloody Roar
Versailles . Cool Boarders 2
Shadow Master . Iznogoud
MDK . Nightmare Creatures
Tomb Raider 2 . Final Fantasy 7
Caesar's Palace . Fighting Force
Pandemonium 2 . Moto Racer
Oddworld . NBA Jam Extreme
Street Fighter Ex+A . etc...

+++ Rubrique hardware
+++ Mac +++ Nintendo 64

* Temps de connexion variable selon l'article

Kula World



L'utilisation de la 3D permet de découvrir l'ensemble du niveau d'un simple regard.

Depuis quelques mois, le but avoué de SCE (Sony Computer Entertainment) est très clair : demeurer le leader incontesté du marché des consoles, actuellement en pleine expansion. Outre une politique marketing agressive, la firme nipponne, dont les secteurs se diversifient d'année en année, mise également sur des produits originaux offrant aux joueurs de nouveaux challenges et de nouvelles expériences parfois inspirés du passé.

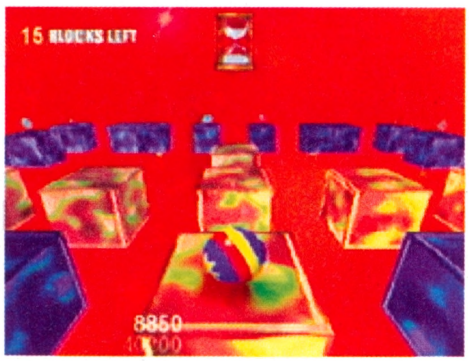
Parappa the Rapper et *Kurushi* sont les véritables initiateurs de cette nouvelle vague de succès. D'autres produits moins ludiques, comme *Pulse*, laisseront les joueurs sur leur faim. Fort de ces expériences, Sony Computer Entertainment nous propose un tout nouveau genre ou presque… *Kula World*, développé par l'équipe suédoise de Game Design, et qui devrait faire beaucoup parler de lui.

Pourtant, pas de sang, ni de lasers surpuissants, ni de superbes concept car. Basé sur un principe simple mais efficace : un subtil mélange de *Q-Bert*, de *Marble Madness* et de *Camel Try*, *Kula World* remet au goût du jour les jeux de réflexion purs et durs sur PlayStation.

Projeté dans un univers aux teintes pastel, vous dirigez une balle aux capacités étonnantes. Celle-ci, capable d'adhérer à quasiment toutes les surfaces, vous permet de récupérer les clés nécessaires à l'ouverture de passages vers les niveaux suivants. Ces derniers, composés de différents cubes, forment des structures complexes et recèlent de redoutables pièges, mais aussi des bonus. Certains d'eux donnent lieu à des effets visuels surprenants... Récupérer une pillule vous dissuadera d'essayer toute substance illégale…

Kula World démontre qu'en matière de jeu de réflexion, les principes les plus simples sont souvent les meilleurs.

Exploiter les divers bonus, pour venir à bout des énigmes, deviendra très rapidement une nécessité.



La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Sony** Développeur : **Game Design** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Dès maintenant (FR)**

LE PREMIER MAGAZINE 100% JEUX - 100% PC

EN VENTE ACTUELLEMENT

GRATUIT : un grand jeux complet

STARCRAFT ! IM1 TANK PLATOON II ! DRACULA ! ARMOR COMMAND !

PC JEUX

NUMÉRO 10 - MAI 1998

ÉDITION FRANÇAISE

DE PC GAMER U.K. le premier magazine de jeux PC européen

INCOMING

LE SHOOT'EM UP QUI ANEANTIT TOUS SES CONCURRENTS !

SCOOP !
superbikes, moto racer 2
Le sport mécanique joue les vedettes

F-15
Mieux que F-22 ADF ?

88 PAGES DE NOUVEAUX JEUX

DOSSIER EXCLUSIF !
COMMAND & CONQUER 2 : LE SOLEIL DE TIBERIUM
Les premières images du hit de l'année

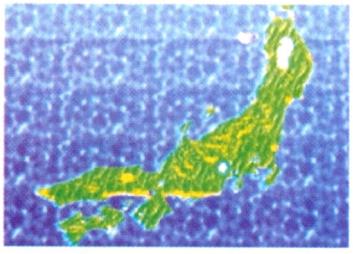
20 PAGES DE SOLUCES !
Quake II, TOCA, Les Shadocks et les cheat-codes de 23 jeux

Edicorp Publications

Avec ce numéro
2 CD-Rom
1 grand jeux complet

Mystical Ninja Starring Goemon

À L'instar des autres épisodes de la série, *Mystical Ninja Starring Goemon* donne la part belle à l'action.



Les phases de RPG permettent de souffler un moment, mais surtout de s'immerger pleinement dans la peau du ninja mythique.

Sorti il y a maintenant neuf mois sur le marché nippon, sous le titre de *Goemon Fight 64*, *Mystical Ninja* débarque enfin sur notre territoire. Fort du succès des premières versions réalisées sur SNES, Konami se devait de réaliser une nouvelle mouture, digne de sa renommée, pour la 64 bits de Nintendo. Pari audacieux quand on sait que le premier volet de la série date de 1991, il y a donc à présent sept ans. À l'époque, *Goemon Fight* se présentait sous la forme d'un jeu de plate-forme alliant aventure et réflexion, mais surtout offrant la possibilité du jeu en simultané. Pour sa version 64, l'éditeur a repris en partie ce concept du jeu, tout en y incorporant de nouveaux paramètres. Ainsi, *Mystical Ninja* se veut la synergie parfaite entre le jeu de plate-forme (à l'instar de *Mario 64*), le jeu d'action et le RPG (proche du premier *Zelda* dans son côté exploration).

Cet amalgame nous offre donc un soft unique en son genre, proposant de surcroît une ambiance typiquement japonaise. Nos héros, Goemon et son inséparable acolyte Ebisu, progressent dans des décors faisant références au Japon médiéval, sans oublier les quelques clins d'œil aux mangas les plus célèbres, comme « Goldorak » entre autres, qui ajoutent la touche d'humour si singulière à *Mystical Ninja*.

D'ailleurs, la dérision et la fantaisie sont omniprésentes tout au long du périple dans lequel les personnages évoluent. Pour revenir à ces derniers, il est intéressant de noter qu'ils pourront former une équipe en trouvant des compagnons d'armes, tel un bon jeu de rôle – voir *Final Fantasy VII* pour les non-initiés. Bien évidemment, chacun d'eux dispose de caractéristiques qui lui sont propres, avec notamment le pouvoir de customiser son équipement au cours du jeu. Pour ce qui relève de la réalisation, proprement dite, *Mystical Ninja* bénéficie non seulement des faveurs de la Nintendo 64 – ce qui a pour heureux résultat de produire un environnement graphique des plus réussis –, mais également du savoir-faire de Konami, éditeur des plus prolifiques au pays du Soleil-Levant.

Manifestement, nous sommes devant un soft de qualité, qui, assurément, trouvera sa place dans la logithèque de tout possesseur de Nintendo 64. Un jeu agréable qui vous fera patienter d'ici la sortie de *Zelda*...

La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Format : **Nintendo 64** Éditeur : **Konami** Développeur : **Konami** Prix : **Environ 450 F** Disponibilité : **Dès maintenant (FR)**

Tekken 3

Les attaques sont toujours aussi impressionnantes. Dommage que le son des impacts manque réellement de puissance pour accompagner les effets de lumière.

Après son succès en arcade ainsi que celui de ses prédécesseurs, le très attendu *Tekken 3* arrive sur PlayStation, avec un peu plus d'un an de décalage. Pour cette nouvelle version Namco a, bien entendu, gardé tous les ingrédients qui ont rendu cette série célèbre : combos et airs combos à foison sont au rendez-vous. Les scènes cinématiques de fin et d'introduction offrent un aperçu de la maîtrise de Namco en matière d'images de synthèse. Du mode arcade au mode survival en passant par le time attack, le joueur peut choisir son style de jeu préféré, dès la première partie. En plus de ces options de jeu classiques, Namco implante deux nouveaux systèmes : le Tekken ball et le Tekken force. Ce dernier permet au joueur d'incarner un protagoniste qui doit affronter plusieurs ennemis en même temps, à travers quatre stages différents. Ce retour aux sources, à la *Final Fight*, est plutôt amusant, mais très rapidement ennuyeux. La jouabilité est assez frustrante : le personnage se déplace par à-coups, entre autres, et, par moment, alors qu'il se dirige vers un premier adversaire, il se tourne automatiquement en direction d'un second rival.

En ce qui concerne le Tekken ball, les acteurs sont positionnés sur un terrain localisé sur une plage. Un gros ballon leur permet des échanges intensifs de part et d'autre. Le joueur doit frapper la balle de façon à éliminer mortellement son opposant. Un mode de jeu relativement délirant qui nous démontre la faiblesse de Namco, qui aurait dû travailler davantage sur le jeu proprement dit, en retirant les quelques ralentissements, au lieu de perdre du temps sur ces deux modes.

Au niveau de la réalisation, Namco a omis quelques détails, surtout pour ce qui a trait aux décors. Par exemple le manège, qui est en fond du stage de Xiaoyu, est statique. Les personnages, quant à eux, restent fidèles à l'arcade, même s'ils semblent un peu raides. Pour ce qui est relatif aux combats, les séries de combos sont toujours en vigueur, enrichies d'esquives latérale et contrelatérale. Le concept « rentre dedans » de *Tekken 3* subsiste. Les fans du genre apprécieront néanmoins ce nouveau volet.

Les scènes en images de synthèse sont d'une très belle qualité. Namco fait partie de ces développeurs qui utilisent ces images à merveille.

Les deux nouveaux modes de jeu pourront amuser les plus jeunes d'entre nous. Si le Tekken force est accessible dès le début, il faut finir le jeu pour pouvoir sélectionner le Tekken ball.

La note de ***Next Games*** :

Sept sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Namco** Développeur : **Namco** Prix : **Environ 5 800 ¥**
Disponibilité : **Dès maintenant (Japon) Septembre (FR)**

Gran Turismo

La compatibilité avec le nouveau paddle analogique vibrant offre un réalisme jamais vu sur console.

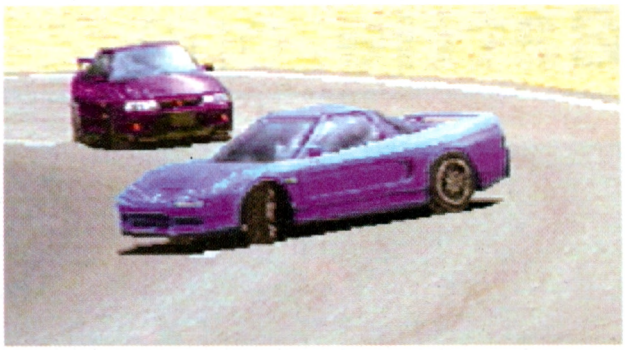
Alors que certains annoncent déjà la nécessité d'une PlayStation 2, vu les derniers jeux Nintendo 64 – *GoldenEye et 1080* en tête –, Sony fait patienter les mécontents avec un nouvel outil de programmation prétendu révolutionnaire : le Profiler. *Gran Turismo, The Real Driving Simulator* (*GT*), premier jeu conçu à l'aide de cet outil, se veut la vitrine clinquante du renouveau des jeux PlayStation. Chris Deering, président de SCE, déclare à ce propos : « *Gran Turismo* est le meilleur exemple de la puissance de la PlayStation combinant de manière optimale les graphismes et une jouabilité exceptionnelle. » Les courses automobiles, certainement le genre le plus représenté sur cette console, sont également l'une des raisons de son succès.

Commercialiser un nouveau jeu qui réussirait à créer un réel engouement des joueurs est un challenge que seule la firme nippone a pu relever. *Formula One* de Psygnosis, *V-Rally* de Ocean-Infogrames, ou encore la série des *Racers* de Namco, références incontournables pour un grand nombre des fans du genre, détenaient le haut de l'affiche. *Formula One* et *V-Rally*, indéniablement axés simulation, avaient rallié les joueurs hermétiques à la série de Namco et ses courses résolument arcade. La concurrence, par ses points forts, a placé la barre si haut que la tâche peut paraître utopique.

Pour fédérer les joueurs, *Gran Turismo* devaient donc réunir tous les atouts de ses concurrents tout en apportant la touche qui en avait fait autre chose qu'un simple mix. Conscient de cette nécessité, mais également que le mélange des genres n'est pas toujours la meilleure alternative, les concepteurs de *GT* ont opté pour une solution simple : proposer, sur le même CD, non pas un mais deux jeux. Sous-titré *The Real Driving Simulator*, *GT* est, avant tout, de la véritable simulation de conduite. Prétendre à un tel titre impose donc une réalisation exceptionnelle. En optimisant les performances de la PlayStation, le Profiler a permis aux créateurs de *GT* de modéliser parfaitement n'importe quel type de véhicule. Grâce à la collaboration de nombreux constructeurs nippons (Subaru, Honda, Mitsubishi, entre autres), les équipes de Sony ont pu reproduire fidèlement les caractéristiques techniques de la centaine de véhicules qui composent le jeu. Chaque voiture est dotée d'un comportement routier proche de l'original, apprenant au joueur à s'adapter à toutes les situations.

La diversité des véhicules offre au mode simulation une dimension toute nouvelle. Chaque épreuve nécessaire à l'obtention du permis de courir se dispute au volant d'un véhicule différent. Ces passages obligés, jusqu'au permis A International, vous permettent petit à petit de maîtriser parfaitement les commandes du jeu. Les divers acquis vous ouvrent les portes des championnats, plus ou moins dotés. Libre à vous d'utiliser vos crédits pour augmenter les multiples capacités des voitures prises en compte (elles sont nombreuses) ou d'acheter le prototype de vos rêves. Car, il est clair que la volonté de Sony a été de concevoir le rêve de tous les fans de sport auto et de tunning. Le Profiler, en optimisant le code originel, a permis d'intégrer des effets de lumière sur les carrosseries. La brillance de la peinture, le reflet des projecteurs ou du ciel sur la carrosserie sont si parfaitement restitués que regarder les replay est un véritable plaisir. Il est d'ailleurs possible de sauvegarder les plus beaux d'entre eux.

Format : **PlayStation** Éditeur : **SCEI** Développeur : **SCEI** Prix : **Environ 370 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**



Hyperréaliste, le replay vaut à lui seul l'achat de *Gran Turismo*.

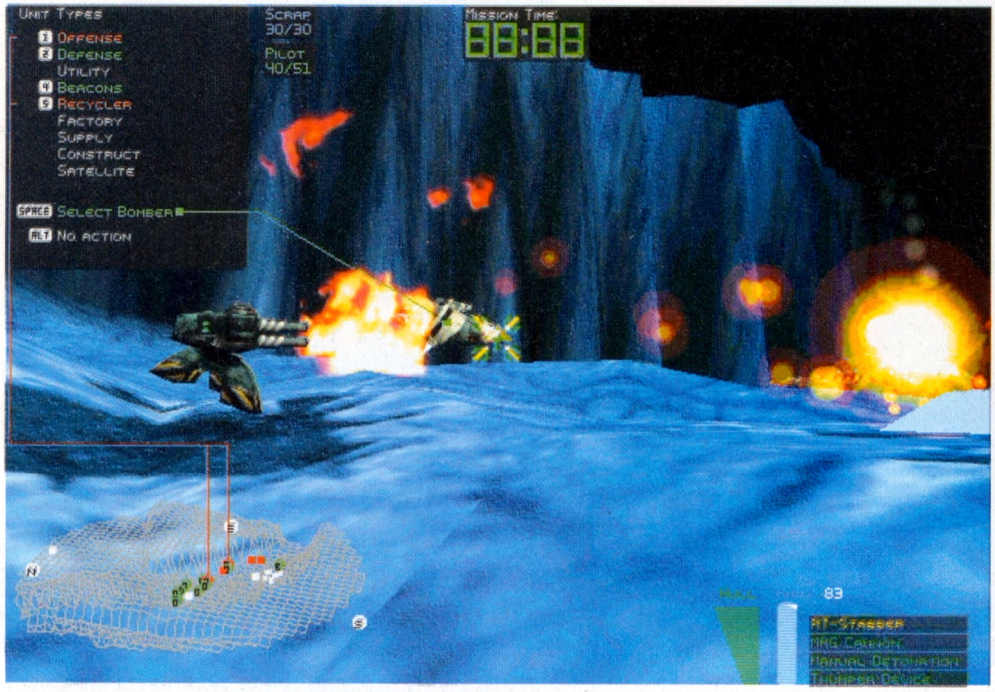
Incontestablement, la raison d'être de *Gran Turismo*, le mode simulation, risque de paraître trop difficile ou trop complexe pour la plupart des joueurs. Prévenant cette éventualité, le mode arcade, totalement indépendant du mode *Gran Turismo*, répond à la demande d'émotions pures. Composé de huit circuits, votre objectif est de finir premier à chacun d'eux, et ce, avec les trois types de véhicule disponible. Ce genre de jeu rappelle sans aucun doute la série des *Racers* à la majorité d'entre vous. Toutefois, même si l'impression de vitesse semble moins importante dans *GT*, l'extraordinaire beauté des graphismes et l'étonnante maniabilité des voitures immergent totalement le joueur et font de *GT* la nouvelle référence en matière de course d'arcade.

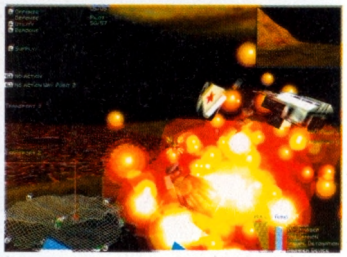
Ambassadeur de la nouvelle génération de jeux et d'accessoires de Sony, *GT* est compatible avec le Dual shock. Sous ce nom barbare, se cache la réponse de Sony au paddle vibrant de Nintendo. Intégrant deux moteurs placés dans chacune des branches du paddle, il reproduit fidèlement chacun des chocs subis par votre véhicule. Essayez les petites cylindrées qui font vibrer le paddle comme jamais. Chaque sensation nous convainc un peu plus que *Gran Turismo* est l'ultime jeu de course sur PlayStation. L'utilisation, au début hasardeuse, des deux sticks analogiques du paddle, autorise un contrôle si parfait que réaliser des tête-à-queue ou récupérer une sortie de piste deviennent une seconde nature. Grâce à ses indiscutables qualités, à l'importante campagne promotionnelle dont il va bénéficier et aux ressources encore nombreuses et insoupçonnées qu'il nous réserve, *Gran Turismo* s'impose clairement comme un des meilleurs titres de la PláyStation.

La note de *Next Games* :
Neuf sur dix

Le mode Gran Turismo permet, grâce à ses multiples options, une durée de vie extraordinaire.

Battlezone





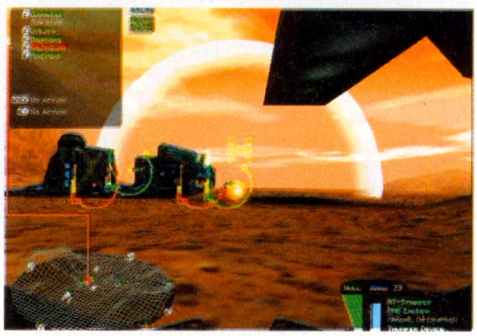
S'il n'est pas exact de dire que *Battlezone* est à l'aube d'un nouveau genre, disons, en tout cas, qu'il a été le premier à être un jeu d'action remarquable...

***Battlezone* n'est pas uniquement qu'un jeu d'action. Il ne faut engager le combat qu'une fois sa stratégie bien affinée. Votre vie est précieuse.**

Les nostalgiques se souviendront peut-être de *Battlezone*, un jeu d'arcade en 3D fil de fer, qui a tout de même 18 ans. Mais, s'il s'agit de la même société et qu'il y a bien des tanks dans cette nouvelle version, la ressemblance s'arrête là. Ce titre est aujourd'hui un jeu de stratégie temps réel, en vue subjective. Autrement dit, vous avez la possibilité de commander une armée, tout en contrôlant directement les unités. L'action, qui se déroule dans les années 60, oppose les États-Unis et l'URSS, preuve que l'on peut encore se servir de l'histoire récente pour de la science-fiction. Les deux camps ont développé tout un arsenal technologique autour d'un métal extraterrestre. Maintenant, ils s'affrontent sur des planètes du système solaire pour en avoir le monopole.

Battlezone vous place aux commandes des unités, dans l'un des deux camps, au choix. Comme il n'est pas facile d'être simultanément au four et au moulin, ce type de jeu constitue, en soit, un défi. Cyclone Studio s'y est essayé avec *Uprising*. Force est de constater qu'il n'a pas réussi. En attendant *Armour Command* de Take 2 et *Urban Assault* de Terratools, *Battlezone* définit tranquillement les règles du genre. Son interface, d'abord déroutante, devient assez vite intuitive. En plus des commandes de votre appareil, la partie stratégie se contrôle avec quelques touches que le joueur apprendra vite. Un système de menus et de sous-menus permet de transmettre tous les ordres utiles, selon le type d'unité. La branche stratégie rappelle le système d'intelligence artificielle de *Dark Reign*. Autant dire que vos unités peuvent se défendre toutes seules, si vous êtes occupé.

Techniquement, *Battlezone* reprend le moteur d'Interstate 76. Activision ayant utilisé des cartes de la NASA, les graphismes sont, ici, bien meilleurs. Notons enfin que le jeu est à présent en français, avec des voix (russes, surtout) assez sympathiques. Si Activision a réussi à associer le stress d'un jeu d'action en vue subjective – comme *Quake* – à la tension du temps réel, certains choix restent étonnants. Pourquoi n'y a-t-il pas de carte générale du terrain ? Les habitués de stratégie auront du mal à se passer d'un tel document, sans oublier que son absence rend plus laborieux les ordres destinés à plusieurs unités. Il faut, en effet, les sélectionner une par une, ce qui n'est pas toujours évident en plein combat. Avec l'habitude, on parvient à passer outre, mais il subsiste comme un manque. Il en va de même pour l'éditeur de niveaux annoncé, absent de la boîte. En dépit de ces erreurs, ne soyons pas impitoyables, Activision réussit superbement le mariage entre ces deux genres. Il n'est pas dit que *Battlezone* soit détrôné de si tôt...



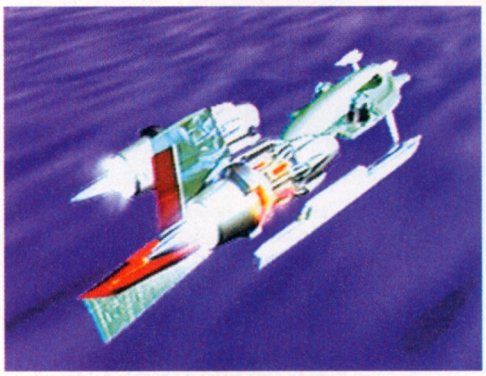
Une fois l'interface contrôlée, il est très facile de donner des ordres et de faire ce que l'on souhaite, quand on le souhaite. Il s'agit d'une maîtrise indispensable pour continuer.

La note de ***Next Games*** :

Huit sur dix

Format : **PC** Éditeur : **Ubi Soft** Développeur : **Activision** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Dès maintenant**

Saga Frontier



Fidèle à son habitude, Squaresoft a su s'entourer des meilleurs collaborateurs. Le design des décors, alliant modernité et magie, est une fois de plus digne du renom de la société nipponne.

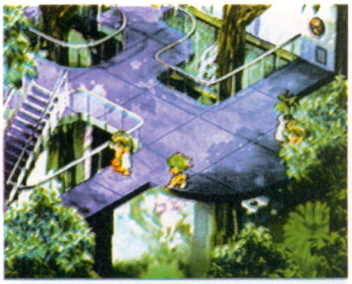
Depuis quelques années, l'éditeur nippon Squaresoft ne cesse de faire parler de lui, le plus souvent en bien. Passé maître dans le domaine du jeu de rôle, le développeur japonais ouvre ses horizons à de nouveaux genres, comme les shoot'em up, avec l'excellent *Einhänder*, et à des jeux de combat comme *Tobal 2* et *Bushido Blade*. *Saga Frontier*, disponible depuis peu sur le marché américain, s'affirme comme un RPG dans la plus pure tradition de la firme. Offrant le choix entre sept personnages, possédant chacun leur histoire, leurs motivations et leurs caractéristiques, *Saga Frontier* (*SF*) se démarque immédiatement de *Final Fantasy 7* – référence en la matière – et démontre à la concurrence l'imagination des designers et scénaristes maison.

Utilisant un moteur similaire à celui de *Final Fantasy 7* – amalgame de décors fixes en images de synthèse et de personnages à base de sprites –, *SF* reprend le système d'offensives de *Chrono Trigger*. Ce dernier, développé par Square sur Super Nintendo, offrait la possibilité de réaliser des enchaînements lors des attaques. Autrement dit : selon le type et l'ordre des pouvoirs magiques, les protagonistes allient leur puissance afin d'augmenter les dégâts portés à l'adversaire. Ainsi, par exemple, l'exécution de coups à plus de mille points de dommage s'avère possible.

Les différents combos de magies sont indispensables pour que le joueur puisse progresser avec aisance, tout au long de l'aventure. Bien que ce procédé soit des plus ingénieux, la possibilité de jeter des sorts, à l'unisson, se révèle relativement douteuse : l'union ne fait pas toujours la force. Il vous faudra, par conséquent, faire preuve de stratégie, vos ennemis maîtrisant eux aussi ces techniques.

Si *SF* donne l'impression de n'être qu'un énième RPG made in Squaresoft, c'est pour mieux tromper le joueur. À l'opposé de *FF7*, qui gère un système de rencontres aléatoires, vous pouvez, et parfois devez, éviter le combat en zigzaguant entre les opposants. En effet, un affrontement n'est provoqué que par le contact du héros avec un rival. Qui dit héros de jeu de rôle, dit compagnons. Les personnages principaux auront la chance de rencontrer d'autres individus pour former de puissantes équipes. Le monde de *SF* s'avère particulièrement beau et diversifié. Votre héros se déplace aussi bien dans des quartiers sombres et malfamés que dans de splendides jardins japonais. Les sept protagonistes peuvent se rencontrer dans cet univers féérique. Sachez, tout de même, que *Saga Frontier* est disponible au Japon depuis très longtemps, et qu'il est loin de la réalisation de *Final Fantasy 7*. Malgré tout, les fans du genre sauront l'apprécier.

La note de *Next Games* :
Huit sur dix



Comme à l'accoutumée, les développeurs de Squaresoft ont intégré les éléments récurrents des RPG pour les adapter selon leurs désirs. Il en résulte de surprenants combats.

Format : **PlayStation** Éditeur : **Squaresoft** Développeur : **Squaresoft** Prix : **Environ 500 F** Disponibilité : **Dès maintenant**

Fallout

Dans la lignée de « Mad Max », ou plus directement de *Wastelands*, *Fallout* est le jeu micro qui s'apparente le plus à un jeu de rôle traditionnel.

Les graphismes sont soignés mais tout de même répétitifs. C'est l'un des rares défauts que l'on peut reprocher à *Fallout*.

L'avantage d'un jeu micro est qu'il rend beaucoup de paramètres plus simples, comme la gestion d'une multitude de caractéristiques ou même du troc.

Issu de plusieurs années de développement et de négociations – qui ont conduit à l'abandon de GURP, un moteur pour jeux de rôle –, *Fallout* est enfin disponible. Comme la version française vient tout juste de sortir, nous vous en offrons la primeur.

Descendant spirituel de *Wastelands*, *Fallout* est un jeu de rôle dans un monde postapocalyptique. Vous y incarnez un personnage qui doit sauver les habitants de leur abri en retrouvant une puce pour le système de purification de l'eau. Cette noble cause vous fera voyager sur la côte Ouest des États-Unis, complètement ravagée. En plus de votre mission, vous devrez aussi rendre différents services et effectuer quelques travaux pour vous équiper ou progresser.

Comme ce produit est un jeu de rôle, votre héros évoluera en fonction de ses actions. La réussite de celles-ci dépend de ses aptitudes. Si trois protagonistes sont livrés « prêts à jouer », l'intérêt du jeu est de créer son personnage. En plus de son nom, de son âge et de son sexe, il faut personnaliser ses capacités (force, perception, endurance ou encore intelligence), choisir ses compétences et ses caractéristiques. La feuille de personnage n'a rien à envier aux jeux de rôle traditionnels. L'avantage de l'ordinateur est de rendre la gestion de tous ses paramètres transparents lors du jeu. *Fallout* exploite un système judicieux : on ne passe au mode tour que lors des combats, tout le reste se déroulant en temps réel. L'absence de gestion de la nourriture, de l'eau ou encore du sommeil est toutefois étonnante, dans un système aussi pointu, mais le jeu y gagne en souplesse.

Fallout est en 3D isométrique. Les graphismes sont assez brillants, même s'il est parfois impossible d'y discerner certains éléments – passages secrets ou détails graphiques ? Dommage qu'ils soient, de plus, encore un peu répétitifs.

Non, la vraie richesse de Fallout se cache dans la complexité de son monde. Un univers potentiellement impressionnant dans ce sens qu'il est possible d'y découvrir une foule d'éléments insoupçonnés et déconcertants. Les bricoleurs, les curieux et les ingénieux y donneront la pleine mesure de leurs talents. La version française permettra au grand public d'approcher ce jeu un rien intimidant, mais son interface est vite assimilée.

Les quelques défauts n'empêchent pas Interplay de signer là le meilleur jeu de rôle sur micro. La suite est déjà en préparation. *Fallout 2* devrait se dérouler cinquante ans plus tard, avec comme principales nouveautés la possibilité de posséder une voiture, plus d'armes, une meilleure IA et pas de limite dans le temps... Vivement octobre !

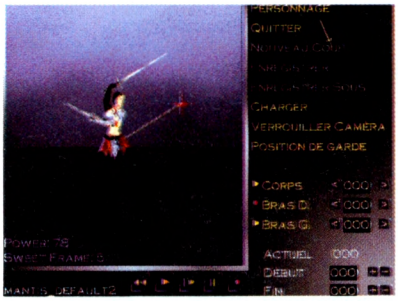
La note de *Next Games* :

Neuf sur dix

Les personnages les plus importants du jeu sont animés en 3D. Le résultat est assez extraordinaire. Les voix sont, malheureusement, en anglais.

Format : **PC** Éditeur : **Interplay** Développeur : **Interplay** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Die by the Sword



Les combats sont incontestablement le point fort du jeu. Le système de contrôle apporte une nouvelle dimension au genre.

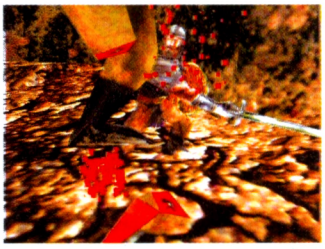
Classique. C'est le sentiment qui prévaut à l'évocation de *Die by the Sword*. Vous y personnifier le guerrier de service, chargé de récupérer sa belle, kidnappée par des monstres. Pour arriver à la retrouver, il faudra inévitablement explorer nombre de lieux, dans des environnements différents, tout en massacrant sans remords tout ce qui se dressera contre votre objectif. Certes, le scénario est des plus communs, mais ce qui l'est beaucoup moins, c'est le système de contrôle développé par Treyarch : le VSIM. Ce dernier autorise la reproduction, avec le clavier, la souris ou encore le joystick, de n'importe quel mouvement d'épée. En poussant la manche du joystick vers le haut, par exemple, le personnage frappe automatiquement dans cette direction. La vitesse du mouvement détermine sa puissance. L'innovation majeure d'un tel système est que l'animation des coups ne résulte pas de l'utilisation de la motion capture, mais bien des mouvements du joueur. La liberté offerte à ce dernier n'a alors d'égale que son habilité.

Die by the Sword comprend un éditeur de coups, permettant de créer des enchaînements parfaits, que l'on peut ensuite importer dans le jeu. Avec un procédé aussi révolutionnaire, les combats prennent une toute autre dimension, accentuée par le mécanisme de localisation des coups. Comme ceux-ci peuvent atteindre une quelconque partie du corps, il est possible de sectionner un bras, une jambe ou bien une tête. Ce « réalisme » change puissamment l'ambiance des affrontements, puisque, avec de l'habilité, il est aisé d'esquiver les coups et d'exterminer ses adversaires, sans trop de dommages.

Pour autant, *Die by the Sword* n'est pas qu'un jeu de combat, même s'il propose une arène dans laquelle quatre joueurs peuvent s'entretuer en essayant leurs coups d'épées. La partie exploration tient la comparaison, avec les références du genre, notamment l'accumulation du nombre syndical de pièges, et autres labyrinthes, dans des cadres divers. Le climat du titre est exaltant et incite le joueur à se dépasser. Graphiquement, le jeu est agréable, sans plus, sans compter qu'il lui faut une carte 3D pour complètement s'exprimer. Le système de caméra s'avère, en outre, quelquefois pénible, empêchant de temps à autre le joueur de voir son personnage. Le jeu est entièrement en français avec des voix assez drôles.

Apparemment, *Die by the Sword* est un bon produit. N'empêche que la maîtrise de son système de combat n'est pas évidente. L'éditeur de coups est également assez obscur, sans oublier que ce soft réclame du temps. Mais ceux qui s'y consacreront ne le regretteront pas.

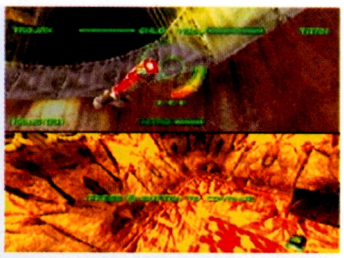
La note de *Next Games* :
Sept sur dix

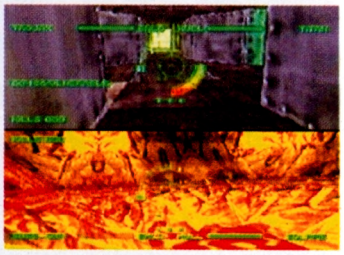


Tous les coups étant localisés, il est possible – et recommandé – de trancher les membres de ses adversaires. Visez la tête…

Format : **PC** Éditeur : **Interplay** Développeur : **Treyarch** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Forsaken





Le mode deux joueurs, même s'il comporte quelques défauts, sera à l'origine de nombreux maux de tête, mais sutout de franches parties de rigolade. Un seul regret : ne pas pouvoir choisir le niveau dans lequel vous affronterez votre ennemi.

Même sur la PlayStation, qui comme on le sait n'a que deux mégas de Ram, les effets de lumière sont tout simplement somptueux et devraient ravir les soi-disant esthètes.

Depuis *Turok Dinosaur Hunter* et *Extreme G*, tous deux sur Nintendo 64, Acclaim a renoué avec le succès. Mais, cet éditeur incontournable à l'époque des consoles 16 bits, n'avait, jusqu'à présent, aucun titre digne de ce nom sur les formats leaders que sont la PlayStation et le PC. Conquérir ces deux supports, loin d'être une partie de plaisir, demandait nécessairement l'élaboration d'un jeu fédérateur. Déjà richement fournie en jeux de combat et autres courses auto, la PlayStation manquait singulièrement de Quake-like. Conscient de cette réalité, et du succès remporté par ce type de jeu sur PC et N64, les développeurs de Probe ont donc conçu *Forsaken* pour répondre au mieux aux attentes du marché.

Fruit d'un long travail de développement, ce shoot'em up 3D reprend à la lettre le principe du descent d'Interplay : survivre dans un labyrinthe, aux commandes d'un engin évoluant à 360 degrés. Bien évidemment, diverses options viennent augmenter la puissance de feu ou la résistance de votre engin. La banalité du scénario a permis, aux programmeurs de Probe, de concentrer leurs efforts sur le moteur 3D. Et force est de constater que le résultat est à la hauteur de leurs efforts : niveaux énormes, ennemis extrêmement vifs – voir trop – et armement surpuissant sont du programme.

Conçu avant tout pour être un enchantement visuel, chaque interaction avec l'environnement est à l'origine d'effets de lumière surprenants. Les affrontements deviennent de véritables orgies pyrotechniques, proche d'un délire hallucinatoire de Dali. Quel que soit le support (PC, N64 et PlayStation), *Forsaken* est une merveille de réalisation. Mais c'est peut-être sur PlayStation que ce jeu surprend le plus. Jamais la console de Sony n'a revêtu de si beaux habits. L'utilisation du Profiler (principal responsable des atouts graphiques de *Gran Turismo*) a judicieusement remplacé les cartes accélératrices 3D disponibles sur PC ou la puissance de calcul de la N64.

Les différences visuelles entre chaque version sont si peu flagrantes qu'il est difficile de ne pas les confondre. Mais, si sur PC et N64, *Forsaken* est un véritable shoot'em up, il devient plus stratégique sur PlayStation. De fait, l'univers 3D offre une liberté totale de mouvements, mais facilite également vos adversaires dans leur œuvre de destruction. Se déplaçant souvent par groupe, il leur est très facile de se trouver devant, derrière, sous et au-dessus de vous. Seule, une arme extraordinairement puissante, ou la fuite, vous permettra de sortir vivant de ces affrontements. Principal défaut du jeu sur PlayStation : la difficulté apparente qui rebutera certains d'entre vous. Mais, si seul *Forsaken* n'est qu'un très beau Descent-like, il acquiert à deux (PS), à quatre (N64) ou à 16 (PC) une toute autre dimension. La possibilité de voler, absente de titres comme *Duke Nuk'em* ou *Quake 2*, permet l'élaboration de stratégies pour le moins perfides, et amusantes, par conséqent.

La note de ***Next Games*** :

Sept sur dix

Format : **PlayStation-PC-N64** Éditeur : **Acclaim** Développeur : **Probe Software** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Dès maintenant**

Redline Racer

Rapide, beau et prenant, Redline Racer est une production impressionnante, qui repousse les limites d'un genre amorcé par *Moto Racer*.

Il faut vraiment des nerfs d'acier pour finir les courses en bonne position. L'impression de vitesse constitue un effet saisissant.

Après le succès du désormais incontournable *Moto Racer* de Delphine, de nombreux éditeurs se sont persuadés que les courses de moto étaient, en effet, un genre à développer. Alors que la suite du jeu de Delphine est imminente, les Anglais de Criterion Studios les devancent, avec *Redline Racer*. Abandonnant l'aspect cross de *Moto Racer*, *Redline* se concentre uniquement sur les courses de vitesse. En proposant des graphismes réellement impressionnants, ce jeu est un authentique tremplin pour le genre. Mais, la grande force de ce produit est son incroyable sensation de vitesse, inédite sur nos machines. *Redline* est extraordinairement rapide (jusqu'à 60 images/seconde !). Peut-être même trop dans ce sens que sa vitesse contribue à sa difficulté. Tous les effets 3D sont gérés. Une carte 3D est d'ailleurs obligatoire, ainsi qu'un PC assez puissant…

Redline propose six courses, dont trois sont accessibles dès le début. Les autres ne le deviendront qu'une fois les trois premières terminées, en mode de difficulté moyen. En fait, de nombreux bonus sont associés aux victoires du joueur : niveaux cachés, nouvelles motos et même des véhicules plus délirants, comme des animaux. Pour profiter de toutes ces options, il faudra s'accrocher. *Redline* réclame un peu de temps pour sa prise en main, les motos étant assez chatouilleuses. Le moindre choc, dans des niveaux de difficulté conséquents, fait chuter le pilote. Le problème est, qu'en cas de choc, c'est votre pilote qui tombe et trop rarement son adversaire, ce qui est assez vite frustrant. Dans le même registre on regrette l'absence de l'option roue arrière, ici remplacée par un turbo nettement moins fun. La gestion du force feedback de Microsoft est assez intéressante, même s'il n'y a pas de différence de retour lorsque le pilote chute. Pour conclure sur les faiblesses du produit, on notera que l'ambiance sonore, semblable d'un bolide à l'autre, est terrassante de monotonie. Vivement le bruit d'une vraie moto, comme pour l'attendu *Motocross Madness* de Microsoft.

Redline Racer est une réussite technique réellement époustouflante. Il démontre que ce genre, assez récent sur PC, peut véritablement aller très loin. Paradoxalement, il apparaît moins amusant que *Moto Racer*. Cependant, si vous avez apprécié l'aspect course de ce dernier et que vous êtes l'heureux possesseur d'une grosse machine, *Redline Racer* ne vous décevra pas.

La note de *Next Games* :
Sept sur dix

La vue subjective n'est certes pas la plus jouable, mais l'ambiance est garantie. Dommage qu'il n'y ait pas de cockpit.

Les différents circuits de *Redline* sont très techniques. Il faudra y passer quelques heures pour les connaître par cœur si l'on veut gagner.

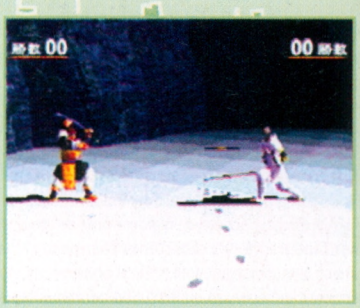
Format : **PC** Éditeur : **Ubi Soft** Développeur : **Criterion Studios** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Dès maintenant**

BUSHIDO BLADE 2

Squaresoft, incontournable depuis *Final Fantasy 7*, s'affirme comme l'un des éditeurs vedettes sur PlayStation.

Connu depuis longtemps pour la qualité de ses RPG, Squaresoft désirait s'affirmer comme un éditeur à part entière, capable de produire tous types de jeux. *Tobal*, leur premier essai, s'avéra une franche réussite. Pourtant, bien qu'étant l'un des jeux de combat les plus novateurs, l'apparente pauvreté de ses graphismes (3D sans textures ni ombrages de Gouraud) avait été la cause de son échec commercial en Europe. Nombre de joueurs n'avaient pas remarqué l'impressionnant panel de techniques disponibles, servit par une animation époustouflante. C'est quelques mois après ce demi-échec que sortait au Japon *Tobal 2*. Bien supérieur à son aîné, *Tobal 2* démontrait qu'il était possible d'allier des combats techniques et rapides, à des graphismes en haute résolution, tout en réussissant à y adjoindre une animation encore plus étonnante que celle du premier. Curieusement, toutes les qualités de *Tobal 2* n'ont pas suffi à convaincre Squaresoft d'éditer le jeu en Occident. Cette situation aberrante pourrait bien se reproduire avec *Bushido Blade*. Lors de sa sortie au Japon, il y a un an, ses heureux possesseurs regrettaient sa prise en main difficile. Sa suite, *Bushido Blade 2*, corrige nombre de défauts de son aîné. Des graphismes haute résolution, une animation hyperfluide, grâce à l'utilisation de la motion Capture et surtout une jouabilité instinctive sont les principaux atouts de cette nouvelle mouture. Les qualités indéniables de *Bushido Blade 2* en font l'un des jeux indispensables sur PlayStation, mais qui pour des raisons commerciales n'atteindra peut-être jamais les bacs de nos magasins.

RÉCIT D'UN COMBAT...



La nuit tombée, deux combattants se retrouvent face à face sur une plage déserte. Kaun Narazu, très beau samouraï de 21 ans, tient son Yari, une lance d'environ deux mètres, au-dessus de sa tête. Son adversaire, Kannuki, autre samouraï de 29 ans puissamment bâti, ouvre sa garde en positionnant son Nodachi, un grand sabre incurvé, en position basse. Les duellistes se foudroient du regard. Après quelques secondes, le premier assaut est lancé. Kaun effectue quelques moulinets au-dessus de lui pour garder son ennemi en respect. Kannuki recule de quelques pas et place son Nodachi face à lui. D'une vitesse terrassante, le Nodachi arrive de front vers le cœur de Kaun. Ce dernier dévie l'attaque adverse par un splendide coup de lance qui repousse le Nodachi vers le sol. Le choc du fer résonne sur la plage déserte et le souffle des deux rivaux noie le bruit des vagues. Promptement, Kannuki exploite l'élan que lui donne le choc, fléchit tout son corps dans la continuité de son arme, et s'élance de nouveau vers son adversaire. Les deux armes se croisent pendant quelques fulgurantes secondes. Kaun profite d'un moment de répit pour envoyer son arme de jet au visage de Kannuki. D'un pas de côté, son concurrent évite ce coup vicieux et se retrouve dans le dos de Kaun. Profitant de cette funeste erreur, le puissant samouraï soulève son opposant d'un bras et tente de l'embrocher. Kaun, jouant sur son agilité, arrive à se dégager de la poigne de fer de l'homme au sabre. Les deux guerriers se retrouvent face à face, positionnant leur garde en fonction de l'un et l'autre. Avec une confiance retrouvée, Kaun commence à avancer centimètre par centimètre en guettant une brèche dans la défense de son adversaire, totalement concentré sur le coup décisif à porter. À cet instant, Kannuki fait ce à quoi nul ne s'attend : fonçant droit vers son opposant, il propulse tout son corps vers le ciel, passant d'un mètre quatre-vingt-dix à un bon mètre trente. Kaun, surpris par cette action, effectue tout de même quelques mouvements circulaires pour tenter de toucher son ennemi. Kannuki, indemne, touche le sol et opère un tour sur lui-même, portant un coup fatal au combattant. Kaun tombe sur le sable blanc son bras cachant la blessure meurtrière causée par Kannuki.

DÉVELOPPEMENT

LA CRÉATION DU JEU VIDÉO SOUS MICROSCOPE

Repousser les limites : l'évolution dans les jeux vidéo

Un des caractères communs de nombre de jeux les plus réussis, à longue espérance de vie, est le fait qu'ils offrent des outils pour les utilisateurs, leur permettant de customiser le jeu – en y ajoutant de nouveaux niveaux, des monstres, des sons ou simplement en modulant les options du jeu. C'est en partie grâce à ces caractéristiques, et en apportant constamment de nouvelles mises à jour, que des jeux tels que *Quake* et *Red Alert* sont toujours autant pratiqués aujourd'hui, en dépit de leur ancienneté, par des joueurs invétérés. Il y a plusieurs méthodes, chacune avec ses avantages et ses inconvénients, par lesquelles un développeur peut étendre certaines options afin de s'assurer la fidélité du joueur.

La souplesse de développement du logiciel ID Quake, d'ID Software, est apportée par son mode d'écriture intégré, le Quake C. Ce code est destiné à maîtriser tous les mouvements et les réactions des objets dans le jeu, de telle sorte qu'il est possible de changer chacun de ces comportements simplement en changeant le code. Quake C est un langage très puissant sous plusieurs aspects : des mises à jour telles que le Reaper Bot, un opposant virtuel pour le mode joueurs multiples, le démontre bien. Quake C a l'avantage d'être un gestionnaire hardware indépendant – des « upgrade » écris pour une version spécifique de Quake fonctionneront sans qu'aucune modification ne soit nécessaire. Néanmoins, cette approche présente quelques inconvénients, dont le principal est la vitesse. Si effectivement Quake C est un langage interprété, il peut se révéler plus lent qu'un code natif équivalent, un élément qui affecte gravement les routines complexes d'un tel monstre d'intelligence artificielle. Quake C est aussi limité à la réalisation des opérations que seul le programme principal de Quake permet, restreignant ainsi son utilité.

Ces facteurs ont accéléré la création de Quake II et de Quake C vers le système DLL (Dynamic Link Library). Utiliser la DLL signifie que le système de contrôle de routine de Quake II peut être programmé normalement en C, C++ ou en n'importe quel autre langage qui puisse être compilé avec la DLL, et qui puisse avoir accès non seulement aux fonctions fournies par Quake II, mais aussi à une quelconque autre fonction qu'il réclame. Sachant que les DLL sont compilées en code natif, elles sont significativement plus rapides que les patches Quake C. L'approche de la DLL présente des inconvénients : la portabilité du Quake C est supprimée, de même qu'un certain degré de protection qui était offert par le « sandboxing » du code Quake C sous Quake, ce qui rend impossible la modification a contratio du système.

Une option simple de customisation est de rendre seulement disponible les paramètres utilisés par la logique du jeu, plutôt que la logique du système lui-même. Plusieurs jeux de stratégie tels que *Red Alert*, entre autres, ont les variables de contrôle consignées dans des documents séparés (souvent sous Windows style, INI files, puisqu'ils sont faciles à lire et à modifier). Un dossier peut contenir des sections pour chaque type d'unité de jeu, par exemple, ainsi que son « niveau de vie », sa vitesse maximum, ses sprites choisis et ainsi de suite. Cela permet aux utilisateurs de changer les paramètres avec facilité, s'ils veulent rendre une unité particulière plus ou moins puissante. Cela peut aussi aider le développeur, puisque le jeu peut être rapidement modifié pendant les phases de tests, lui permettant ainsi d'essayer des nouvelles idées et de régler la jouabilité.

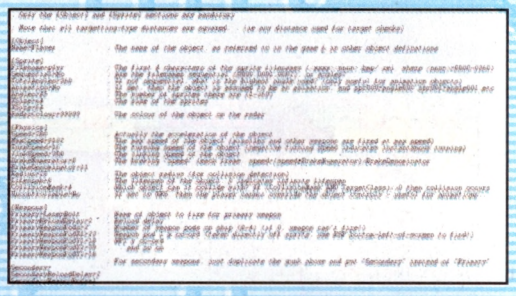
Les utilisateurs peuvent aussi souhaiter changer le graphisme, le son et la musique. À ce stade, le développeur a besoin de fournir une unité de conversion, qui traduit les différents dossiers entre les formats du jeu lui-même et d'autres formats communément utilisés ; ou plus simplement qui met à disposition la documentation adaptée. Si le jeu remporte un vif succès, quelqu'un d'autre peut écrire un programme de conversion. Même le lecteur de CD peut améliorer sensiblement les choses – tout le monde peut alors avoir la musique intégrée, s'il le souhaite.

Un développement plus récent et en évolution permanente est le concept de l'univers partagé, où plusieurs jeux différents, mais de même nature, ont la possibilité d'être interconnectés. Un simulateur de vol et un simulateur de char pourraient être réunis, par exemple, avec des joueurs capables de conduire ou de piloter à travers un même espace. Cela peut être possible grâce à une représentation uniforme du monde, permettant ainsi à chaque machine du jeu de manipuler des objets comme vous le souhaitez. Le simulateur de tank peut ne pas savoir comment se déplace un engin volant, mais le simulateur de vol qui contrôle l'objet volant le sait. Une alternative serait de « linker » les jeux à différents niveaux, de telle sorte qu'un jeu de stratégie puisse fonctionner dans sa globalité, par exemple, charger un simulateur afin de ne livrer que les batailles effectives et lui en demander les résultats.

Certains développeurs et éditeurs répondraient que faciliter les modifications d'un jeu revient à s'auto-infliger un risque de perte de marché, puisque cela permettrait à n'importe qui de produire des versions supérieures (gratuites ou non) qui seraient en concurrence directe avec leur propres produits. Cette affirmation peut être juste dans certains cas, mais les meilleures versions améliorées dépendent d'autres choses. Elles sont tributaires soit de changements spéciaux dans le moteur du jeu lui-même, soit de l'utilisation de composants mieux adaptés, ce qui les met à l'écart d'offres de tiers. Le développeur originel est le plus à même de comprendre comment faire en sorte que le jeu soit équilibré et que le moteur soit plus ouvert.

Offrir l'extensibilité signifie offrir de meilleurs jeux avec plus d'options d'interaction et un contrôle accru pour l'utilisateur. Toutefois, ce que les développeurs doivent garder en mémoire, c'est que donner accès aux joueurs à des changements d'options n'est pas une excuse pour ne pas fournir, en premier lieu, un jeu correctement paramétré.

L'activision du jeu *Dark Reign* offre des possibilités d'affichage très étendues, permettant de changer plusieurs aspects du jeu. C'est une des options multiples que tout développeur de jeux d'aventures devrait étudier.



Les sites à visiter absolument :
ID Software http://www.idsoftware.com
Abuse (LISP différents langages) http://www.crack.com/games/abuse
Activision (éditeur de niveaux et add-ons Dark Reign)
http://www.activision.com/games/strategy/darkreign

Yaroze : confrontation avec C

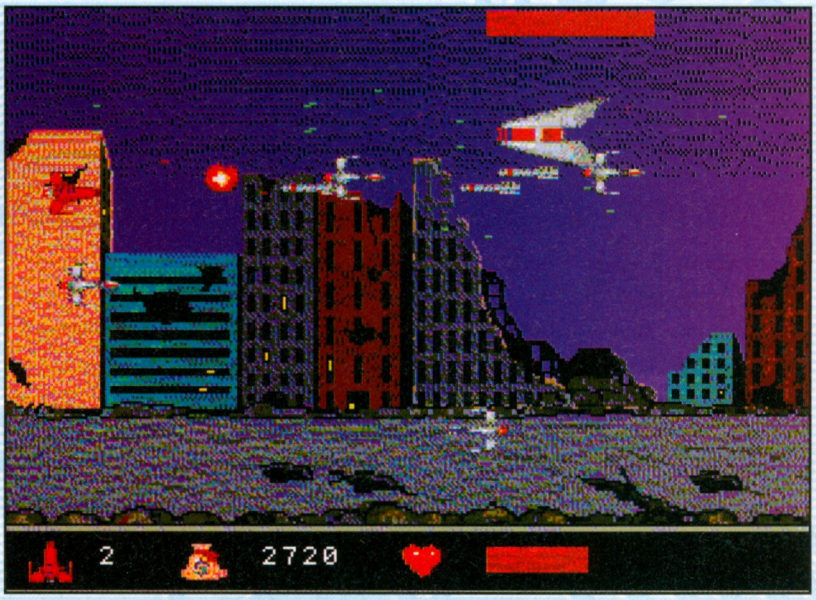
Mis à part un prix d'appel de 350 £ (2 800 francs), pour une période de courte durée, la simple affirmation « les utilisateurs devront avoir une connaissance certaine du C » découragera probablement les joueurs d'acheter le système de programmation Yaroze pour PlayStation, et d'essayer de composer leur propre chef-d'œuvre sur le même support. Bien que la majorité des propriétaires de console ait une connaissance suffisante leur permettant de créer leurs propres jeux, leur savoir, habituellement, bloque sur la signification de termes tels que « texture-mapping », « décors précalculés » et « éclairage en temps réel » entre autres. Ainsi C, lui-même, le langage de programmation grâce à qui tout devient possible, risque de rester une énigme.

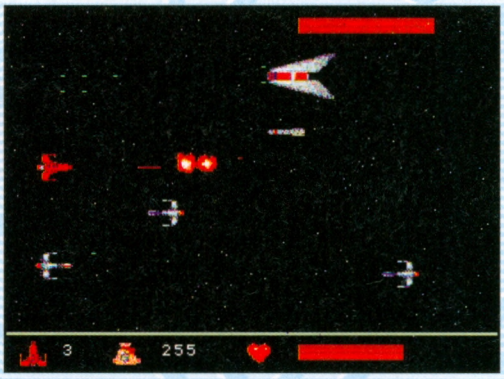
Concrètement, que doit connaître de C un utilisateur potentiel de Yaroze ? La première étape serait peut-être de se rendre compte que n'importe quelle personne qui a utilisé une console, un PC ou un Mac, ces dernières années, a déjà été confrontée à C. Effectivement, C est tout simplement devenu le langage incontournable pour un grand nombre de programmation de tâches, dont l'une, et non des moindres, est la programmation de jeux. Hélas, un simple coup d'œil à la façon dont est agencé le C – beaucoup de caractères du type '{' et autres commandes obscures – suffit à dissuader la plupart des néophytes. Cependant, bien que ce ne soit pas le langage informatique le plus facile à déchiffrer (il est très facile d'écrire un C approximatif), il n'est pas fondamentalement différent de bon nombre d'autres langages informatiques.

En fait, la connaissance de n'importe quel autre langage pourra être d'une grande aide à tout débutant apprenant le C. Que ce soit le BASIC (de préférence une forme structurée du BASIC telle que celle révérée de BBC), le Pascal, le Cobol ou même tout module de construction semblable à STOS ou AMOS, C n'en est pas très éloigné. Ce qui prime, c'est de pouvoir appréhender la signification des structures de données, et de connaître la différence entre BYTE, WORD et LONG. Le langage C représente essentiellement une autre méthode de programmation d'ordinateur, ce qui permet à un quelconque utilisateur, rompu aux autres langages de programmation, d'exploiter C. Il est bien sûr possible d'acheter un guide et d'apprendre ce langage à partir de rien. Toutefois, il est préférable, pour les programmeurs novices, de tenter de reproduire quelque chose qu'ils ont déjà écrit à l'aide d'un autre langage, de telle sorte qu'ils puissent repérer les différences qui existent.

Dès que les nouveaux initiés ont acquis les rudiments du langage C, ces derniers, avec l'aide du langage Yaroze, doivent s'entraîner à construire des choses pratiques et visuelles. Malheureusement, il n'est pas possible de se jeter à l'eau et de programmer l'équivalent de *Ridge Racer* (en dépit de ce qui a pu être dit !). Les utilisateurs doivent donc commencer à concevoir des « routines » de base afin de se familiariser avec le hardware et le C. Assimiler les commandes du joypad est un bon début. Si les nouveaux initiés n'arrivent pas jusqu'à ce niveau, ils ne pourront pas, en toute vraisemblance, concevoir un jeu rapidement…

Obtenir une forme sur l'écran qui réponde à la commande du joypad est la pierre angulaire sur laquelle l'utilisateur doit construire. Vous n'y arriverez pas automatiquement du premier coup ! Les programmeurs novices doivent souvent réorganiser leur code de nombreuses fois, car ils auront certainement oublié un élément fondamental au passage. « C'est l'école de la patience. Vous ne devez pas vous décourager si vos extravagants programmes ne fonctionnent pas immédiatement. Beaucoup de jeux Yaroze sont très simples, ce qui n'est pas une mauvaise chose. Si vous vous préparez à écrire un jeu, assurez-vous que vous pourrez le réaliser. Même si vous construisez quelque chose de simple, une petite démonstration facile, au moins vous l'aurez réussie. Vous pourrez élaborer à partir de là. Personne n'écrit ses meilleurs jeux du premier coup. Yaroze offre un cadre limité. Pourtant, son manque de mémoire et de possibilités d'aménagements devrait obliger l'utilisateur à plus de discipline, grâce à quoi il se verra récompensé plus tard… », affirme Jonathan Cartwright, le chef de studio de Corrosive Software.





Le jeu shoot'em up, à scrolling horizontal *StarFighter*, de George Bain, écrit avec Yaroze, semble basique. Pourtant, l'idée s'est avérée prometteuse, puisqu'elle assure désormais à son créateur un job à SCEE.

L'idée de Scott Evans, pour le jeu *Bouncer 2*, était très simple. Cependant, l'écriture du langage de programmation du titre a pris quelques mois.

On recherche des talents

De nombreux membres du réseau Yaroze recherchent des artistes et des musiciens pour collaborer sur des projets de jeux en cours. Veuillez contacter : ps_yaroze@playstation.sony.com

Concours Enquête Lecteur

Participez à notre enquête lecteurs et vous serez peut-être le gagnant de l'un de ces magnifiques prix !

1er PRIX :

un PC Gateway 2000

2e AU 6e PRIX :

une console PlayStation

7e AU 11e PRIX :

une console Nintendo 64

COMMENT PARTICIPER

1- Répondez clairement et lisiblement au questionnaire ci-contre en le découpant ou en utilisant une photocopie.

2- Adressez-le avant le **20 juin 1998**, le cachet de la poste faisant foi à :
Circuit Imprimé-**Next Games**-33-35 rue Ledru Rollin 94 200 Ivry sur Seine.

3- La liste des gagnants, tirés au sort, sera publiée dans le numéro 4 de **Next Games**.
Attention toutes vos réponses doivent être complètes et lisibles !

Extrait du réglement : Jeu gratuit, sans obligation d'achat ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, à l'exception des collaborateurs d'Edicorp, de Gateway, de Sony et de Nintendo. Réglement complet et bulletin de participation envoyés sur simple demande, adressée à Next Games, Concours Enquête Lecteurs 101/109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois (remboursement du timbre sur simple demande). Réglement complet déposé chez Maitre Baroni, Huissier de Justice à Puteaux.

NEXT Games et vous

1 - Comment avez-vous connu *Next Games* ?
- a Par hasard, chez mon marchand de journaux
- b Par une affiche
- c Par une publicité dans la presse
- d Par un article dans la presse
- e Par présentation à la radio ou à la télévision
- f Par un(e) collègue ou un(e) ami(e)

2 - Pourquoi avez-vous acheté ce numéro de *Next Games* ?
- a Par simple curiosité
- b Parce que vous êtes lecteur régulier de magazines de jeux
- c Pour le supplément Galerie d'images
- d Pour participer au concours Enquête lecteurs

3 - Combien de temps avez-vous consacré à la lecture de ce numéro de *Next Games* ?
- a Moins de 30 minutes
- b De 30 à 60 minutes
- c De 1 à 2 heures
- d De 2 à 3 heures
- e De 3 à 5 heures
- f Plus de 5 heures

4 - Les différentes rubriques parues dans ce numéro de *Next Games* sont-elles :

	Très utiles	Utiles	Inutiles
a Point de vue	○	○	○
b News	○	○	○
c New Média	○	○	○
d OnLine	○	○	○
e Rencontre avec...	○	○	○
f À venir...	○	○	○
g Tests	○	○	○
h Arcade	○	○	○
i Rétrospective	○	○	○
j Galerie	○	○	○
k Développement	○	○	○

5 - À votre avis, *Next Games* accorde-t-il aux domaines suivants une place :

	Trop grande	Suffisante	Insuffisante
a Industrie	○	○	○
b Jeux	○	○	○
c Développement	○	○	○

6 - Comment jugez-vous les notes des tests publiés dans *Next Games* ?
- a Toujours justifiées et précises
- b Souvent justifiées et précises
- c Souvent injustifiées et imprécises
- d Toujours injustifiées et imprécises

7 - En plus de vous, combien de personnes vont lire ce numéro de *Next Games* ?
- a 1
- b 2-3
- c 4-5
- d 5-9
- e 10 et plus
- f Aucune

8 - Qu'allez-vous faire de ce numéro après l'avoir lu ?
- a Le classer
- b Le prêter à un ami
- c Le jeter

9 - Finalement, par rapport à ce que vous en attendiez, ce premier numéro de *Next Games* :
- a Vous a plutôt agréablement surpris
- b Est conforme à ce que vous en attendiez
- c Vous a plutôt déçu

10 - Lirez-vous les prochains numéros de *Next Games* ?
- a Oui, certainement
- b Oui, probablement
- c Non, probablement pas
- d Non, certainement pas

Vous et votre équipement

11 - Possédez-vous une console de jeux vidéo ?
- a Oui
- b Non (passez directement à la question 13)

12 - Si oui, de quel type ?
- a Nintendo 64
- b Super Nintendo
- c Sony PlayStation
- d Sega Saturn
- e Megadrive
- f Autre, précisez...

13 - Disposez-vous actuellement d'un PC chez vous ?
- a Oui
- b Non (passez directement à la question 18)

14 - Si oui, depuis combien de temps ?
- a Moins de 1 an
- b Entre 1 et 2 ans
- c Entre 2 et 5 ans
- d Depuis plus de 5 ans

15 - Pouvez-vous nous décrire votre configuration ?
- a PC 486
- b Pentium
- c Pentium MMX
- d Pentium II
- e Autre, précisez...

16 - De combien de RAM disposez-vous ?
- a 4 Mo
- b 8 Mo
- c 16 Mo ou plus
- d 32 Mo ou plus

17 - De quels périphériques disposez-vous ?
- a Lecteur de CD-Rom
- b Carte son
- c Haut-parleurs externes
- d Modem
- e Carte 3D
- f Imprimante
- g Joypad/Joystick
- h Carte réseau
- i Autre, précisez...

Vous et les jeux

18 - En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?
- a 1 heure
- b de 2 à 6 heures
- c de 7 à 15 heures
- d 16 heures et plus

19 - Quels sont vos jeux préférés ?
- a Les jeux d'arcade/d'action
- b Les jeux de combat
- c Les jeux de courses automobiles
- d Les jeux type 3D *(Doom Like)*
- e Les simulateurs
- f Les jeux sur le sport
- g Les wargames
- h Les jeux de plate-formes
- i Les jeux type shoot'em up
- j Les jeux de stratégie
- k Les jeux de réflexion
- l Les jeux d'aventure
- m Autre, précisez...

20 - Avez-vous déjà essayé les jeux multijoueurs accessibles sur Internet ?

- a Oui
- b Non

21 - Que pensez-vous de ce type de jeux ?

- a Très intéressant
- b Intéressant
- c Pas intéressant
- d NSP

22 - Combien de jeux avez-vous acheté au cours des 12 derniers mois ?

- a 1-2
- b 2-5
- c 6-9
- d 10-15
- e 16 ou plus
- f Aucun

23 - Où achetez-vous vos jeux en général ?

- a Chez un distributeur micro
- b Dans une boutique spécialisée
- c Dans une grande surface
- d Chez un distributeur loisirs (Fnac...)
- e Par correspondance
- f Dans des salons spécialisés
- g Par petite annonce et d'occasion
- h Autre, précisez...

24 - À part vous-même, qui se passionne pour les jeux vidéo ?

- a Votre conjoint
- b Vos enfants
- c Vos parents
- d Vos amis
- e Personne

25 - Parmi les produits suivants, lesquels pensez-vous acquérir...

	D'ici 6 mois	Au-delà de 6 mois
a Un micro-ordinateur		
b Une PlayStation		
c Une Nintendo 64		
d Un moniteur 17 pouces		
e Une carte son		
f Un volant		
g Une carte 3D		
h Un joypad/joystick		
i Un modem		
j Des haut-parleurs externes		
k Une carte réseau		
l Autre, précisez...		

26 - Combien dépenserez-vous pour votre matériel dans les 12 prochains mois ?

- a De 1 à 1 000 F
- b De 1 001 à 5 000 F
- c De 5 001 à 10 000 F
- d De 10 001 à 15 000 F
- e De 15 001 à 20 000 F
- f Plus de 20 000 F

27 - Combien dépenserez-vous pour les jeux dans les 12 prochains mois ?

- a De 1 à 500 F
- b De 501 à 1 000 F
- c De 1 001 à 2 000 F
- d De 2 001 à 3 000 F
- e De 3 001 à 5 000 F
- f Plus de 5 000 F

28 - À part *Next Games*, quels autres magazines lisez-vous ?

	Vous êtes abonné	Vous lisez régulièrement	Vous lisez de temps en temps
a PC Jeux			
b Total Play			
c Playmag			
d X64			
e Nintendo Mag			
f Joystick			
g Gen 4			
h PC Fun			
i PlayStation Mag			
j Console +			
k Console News			
l CD-Rom Magazine			
m Home PC			
n Autre...			

29 - Faites-nous part de vos commentaires et suggestions à propos de *Next Games*

.....

.....

.....

.....

.....

Quelques renseignements supplémentaires pour mieux vous connaître

Ce questionnaire ne seront exploités qu'à des fins statistiques et resteront strictement confidentielles. En application de la loi 78-17 du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées seront exploitées dans un but d'analyse globale et non no minative

30 - Votre profession

- a P-dg
- b Directeur, chef de service
- c Ingénieur, cadre, chef de projet
- d Technicien, employé
- e Profession libérale
- f Artisan, commerçant
- g Enseignant
- h Lycéen, étudiant
- i Autre, précisez...

30 - Votre service

- a Direction générale
- b Informatique
- c Études et recherche
- d Commercial/marketing
- e Administration/finance
- f Production
- g Achats
- h Autre, précisez...

30 - Votre âge

- a Moins de 15 ans
- b 15 à 24 ans
- c 25 à 34 ans
- d 35 à 44 ans
- e 45 à 54 ans
- f 55 ans et plus

30 - Votre sexe

- a Masculin
- b Féminin

N'oubliez pas de nous laisser vos coordonnées

Nom : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____ **Pays :** _____

Merci encore pour le temps que vous avez consacré à remplir ce questionnaire !

retouches d'images ▸ 3d ▸ arts graphiques ▸ illustration ▸ multimedia ▸ design web ▸ video numérique ▸ nouvelles technologies ▸

Libérez votre créativité !

Computer Arts, le nouveau magazine de création numérique pour Mac et PC

Magazine + CD-Rom Mac et PC

N°1 en kiosque dès le 29 avril

Dans le prochain numéro de **Next Games**, découvrez en avant-première tout ce que vous avez voulu savoir sur le jeu *Babylon 5* inspiré de la célèbre série télévisée de science-fiction. L'avenir du jeu vidéo chez System 3 ! Tous les gros titres à venir : *Prince of Persia 3D*, *Hostile Waters*, *Space Circus*, *Wings of Destiny*, *Turok 2*...

Konami signe son grand retour avec l'un des meilleurs jeux pour l'année '98 : *Metal Gear Solid*. Revisitez notre rubrique arcade : *Marvel vs Capcom*, *Fighting Vipers 2* ! N'oubliez la Galerie, somptueux reflet des grands jeux de demain.

NUMÉRO DEUX

EN VENTE LE 29 MAI

PlayStation™

PlayStation™

Plus de350 titres disponibles

sans CB

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est Simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

P C

Encyclopédie Hachette . F-22 Raptor . Croc
Lords of Magic . Ubik . Zero Zone . Oddworld
Blade Runner . TouringCar Championship
Front de l'Est . USCF Chess . Tomb Raider 2
Virtua Fighter 2 . Flight Unlimited II . Pilgrim
Age of Empires . Quake 2 . Riven . Kitchenette

P L A Y S T A T I O N

Pitfall 3D . Diablo . Jet Rider 2 . Bloody Roar
Nagano Winter Olympics 98 . Bushido Blade
Powerboat Racing . Tomb Raider 2 Iznogoud
Oddworld . Fighting Force . Final Fantasy 7

N I N T E N D O 6 4

F1 Pole Position 64 . Chameleon Twist
WCW World Tour . San Franscico Rush
Mace, The Dark Age . Duke Nukem 64
Lylat Wars . Turok Dinausor Hunter

H a r d w a r e P C

Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro
Lecteur Pioneer X32 IDE . Matrox Mystique 2Mo
US Robotics Messages Plus 5600
Cartouches Zip 100 Mo . Clavier programmable

ni chèque !

Simple Original immédiat

3617

SOI

H3L - RC 393307855

* 72 h pour le hardware

** la durée de la communication dépend de l'article

PC CD-ROM Windows 95

COLIN McRAE RALLY

UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU

Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée

- 12 véhicules WRC (World Rally Car) 4 et 2 roues motrices
- 48 étapes impitoyables à travers 8 pays
- Surfaces et conditions climatiques variables qui modifient la tenue de route
- Vue inédite avec des angles de vue mobiles
- Impact des dommages sur la carrosserie et le comportement routier
- Circuits inédits à affronter de jour ou de nuit
- Championnat, Spéciales, Contre la Montre
- Précision des messages du copilote

Codemasters®
www.codemasters.com

SORTIE EN JUILLET 98

COLIN McRAE™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" and "Colin McRae Rally" are trademarks being used under license by Codemasters. ™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

NEXT

Belgique : 270 FB - Suisse : 9 FS - Luxembourg : 8,50 FL Numéro un